Cinematerapia prin desene animate

PSIHOLOGIE PRACTICĂ PENTRU PĂRINȚI

VIRGINIE LEMAIRE DE BRESSY

TREI

TREI

Cinematerapia prin desene animate

VIRGINIE LEMAIRE DE BRESSY

Traducere din limba franceză de
Olga Ceaușu

Cuprins

Introducere 11
PARTEA ÎNTÂI: A FOST ODATĂ CA NICIODATĂ... CINEMATERAPIA 19
I. Cinematerapia 21
1. În ce moduri filmul ne poate influența viața? 24
2. Filmele și basmele, două instrumente complementare 33
II. Desenele animate: basmele noastre moderne 36
1. Când au apărut desenele animate 36
2. Moștenirea basmelor 37
3. Particularitățile basmului animat 53
III. Cele trei elemente de bază ale unei cinematerapii eficace în familie 61
1. Să împărtășim 62
2. Să discutăm 63
3. Să experimentăm 64
IV. Cum pregătim și ne bucurăm de timpul petrecut împreună 66
1. Să vizionăm un film în familie 66
2. Să stimulăm atenția conștientă 71
3. Să alegem filmul potrivit 74

4. Să înțelegem mai bine anumite reacții relevante 93
V. Să încurajăm dialogul 101
1. Cum deschidem discuția 101
2. Cum facilităm identificarea și proiecția 103
3. Cum găsim cuvintele potrivite 110
4. O ascultare atentă și activă 113
5. Să le oferim o acompaniere neutră? 114
6. Să lăsăm timp de gândire 115
7. Cum gestionăm imaginile șocante 117
8. Dialogul nu este de ajuns 119
VI. Cum să experimentăm cu basmele animate și cum să profităm de aportul lor 120
1. Jocul, un mod de a comunica și de a acționa altfel 120
2. Jocul pentru stimularea imaginației 127
3. Câteva exemple de jocuri pentru a stimula imaginația copiilor, pentru a-i ajuta să se exprime și să acționeze 129
4. De la joc la stabilirea unui obiectiv 137
VII. Recapitularea elementelor importante abordate în Partea întâi 142

PARTEA A DOUA: ÎNCEPE AVENTURA... 145
I. Ce instrumente să folosim 147
1. Pentru a împărtăși 147
2. Pentru a dialoga 148
3. Pentru a experimenta 149
II. Temele recurente 150
1. Dârzenia (determinarea) 150
2. Acceptarea schimbării 151

3. Capacitatea de adaptare 153
4. Optimismul 155
5. Încrederea în sine 156
6. Valorizarea „binelui“ 159
7. Familia 161
8. A face față temerilor 165
III. *Tarzan* 168
1. Adopția, a-ți găsi locul potrivit 169
2. Trecerea la vârsta adultă, ce înseamnă să devii „om“ 176
3. Acceptarea diferențelor 185
4. Joc: „a-ți găsi vocea“ 188
IV. *Mașini* 192
1. Ieșirea din izolare 194
2. Să știi să faci lucrurile în ritmul potrivit: o fericire simplă 197
3. Spiritul sportiv 201
4. Joc: „Mașini — patru tururi“ 206
V. *Cum să îți dresezi dragonul* 209
1. Acceptarea diferențelor 210
2. Cum legăm o prietenie 225
3. Handicapul 233
4. Joc: „Desenează-mi un dragon“ 236
VI. *Regatul de gheață* 239
1. Gestionarea emoțiilor 240
2. Libertatea 245
3. Diferențele dintre frați 247
4. Să înveți să ai încredere 249
5. Joc: „Găsește-ți spațiul de libertate“ 252

VII. *Lilo și Stitch* 255
1. Familia refăcută 256
2. Conflictul, prietenul nostru 260
3. Depășirea determinismului 264
4. Cum să gestionăm respingerea 266
5. Joc: Colorăm emoții 269
VIII. *Frumoasa și Bestia* 272
1. A vedea dincolo de aparențe 273
2. Dreptul la a doua șansă 277
3. Sentimentul de singurătate: nu suntem niciodată cu adevărat singuri 280
4. Forța visurilor 282
5. Joc: „Construiește-ți visurile“ 284
IX. *Regele Leu* 287
1. Ciclul vieții 288
2. Doliul după pierderea unui apropiat 290
3. Filosofia *hakuna matata* 298
4. Acceptarea greșelilor 301
5. Joc: „Creează-ți o oază interioară: fiecare cu *hakuna matata* sa“ 304
X. *Întors pe dos* 307
1. Un alt mod de a înțelege emoțiile 308
2. Dreptul de a ne schimba 315
3. Teama de schimbare a domiciliului 320
4. Joc: „MimEmo“ 322
Câteva filme de animație suplimentare 324
Concluzie 337
Indice de teme 339
Temele din carte 339
Acceptarea schimbării 339

Adolescența 340
Adopția 340
Capacitatea de adaptare 341
Creșterea (maturizarea) 341
Dârzenia (determinarea) 342
Diferența 342
Familia recompusă 343
Frații (și surorile) 343
Frica (temerile) 344
Furia 345
Gelozia (invidia) 345
Greșeala e importantă (depășirea perfecționismului) 346
Handicapul 346
Hărțuirea 347
Iertarea și răzbunarea 347
Imaginația 348
Iubirea (dragostea) 349
Încrederea în sine 349
Întrajutorarea 349
Libertatea 350
Limitele: importanța regulilor, dacă vrem să creștem 351
Moartea 351
Optimismul 352
Prietenia 352
Răbdarea 353
Răutatea și nuanțele ei 353
Respectul de sine și față de ceilalți 354
Rolul părinților și al familiei 355

Valorizarea binelui 356
Visurile, obiectivele și limitele ambiției 357
Alte câteva teme 357
Cinstea (onestitatea) 357
Dependențele și consecințele lor 357
Despărțirea părinților 358
Echilibrul între muncă și familie 359
Ecologia și protejarea naturii 359
Forța: diferite moduri de a fi puternic 360
A împărți 360
Muzica 361
Sexualitatea 361
Timiditatea 362

Indice (basme animate) 363
Anexe 369
Anexa 1 369
Anexa 2 371
Anexa 3 373
Anexa 4 375
Anexa 5 377
Bibliografie 379

Introducere

Vreau să încep această carte oferindu-vă un cadou: vă voi dezvălui acum, nici mai mult, nici mai puțin, decât unul dintre secretele fericirii! Nu e vorba despre cine știe ce secret păstrat cu strășnicie, căci soluția pe care vreau să v-o ofer o dețineți deja. Unii știu deja acest lucru, dar este întotdeauna o bucurie să ne reamintim de el. Așadar, iată ce vreau să vă spun: pentru a fi fericit, este esențial să ai una sau mai multe misiuni de viață.

Când spun „misiune de viață", mă gândesc la un proiect, un obiectiv sau o acțiune continuă care dă un sens existenței, care ne permite să ne simțim împliniți și care ne dă sentimentul că avem un rol de îndeplinit. Această misiune trebuie să pornească din lăuntrul nostru, poate fi inspirată de ceilalți, dar nu ne poate fi impusă, în niciun caz. Ea este unică, prin faptul că diferă de la o persoană la alta. Nu este nici grandioasă, dar nici derizorie, este pur și simplu pe măsura celui care o alege. Cel care o împlinește sau care încearcă s-o împlinească zi de zi se poate simți împlinit și fericit, dar asta nu înseamnă că-și neglijează valorile. Atunci când te implici în îndeplinirea misiunii tale, viața ta capătă un sens și-ți oferă o rațiune de a merge înainte și de a cunoaște fericirea.

Eu mi-am propus o misiune esențială, cel puțin din punctul meu de vedere: aceea de a le transmite celorlalți ceea ce știu. În calitate de mamă, profesoară, psihologă, coach şi autoare, îmi place să-i ajut pe ceilalți să-și găsească, să-și exploreze și să-și

împlinească misiunile. În calitate de psihologă, întâlnesc persoane care și-au identificat în mai mică sau mai mare măsură misiunea de viață, dar toate sunt conștiente că, pentru îndeplinirea acestei misiuni, se vor confrunta cu dificultăți, dar vor avea parte și de bucurii. Acest parcurs spre împlinirea misiunii, care poate fi la fel de fascinant precum misiunea în sine, face din fiecare individ care se aventurează să-l străbată eroul propriei vieți.

Prin intermediul persoanelor care mi-au cerut ajutorul, am constatat că „eroii de zi cu zi" se inspiră deseori din modele preluate din copilărie sau din viața lor actuală. Pe bună dreptate, căci ce ne poate stimula mai mult, când căutăm o motivație, decât exemplul altor eroi? Televiziunea și cinematografia fac parte din viața noastră, prin urmare și ele reprezintă deseori o sursă de inspirație pentru oamenii care îmi cer sfaturi. Se pare că personajele filmelor sau ale desenelor animate au o influență care o depășește pe cea a eroilor din viața lor cotidiană. Aceste personaje sunt capabile să-i însuflețească pe oameni și să le dea un imbold de a merge înainte spre împlinirea misiunii lor.

La început intuitiv, apoi conștient, m-am decis să folosesc referințele cinematografice menționate de persoanele care veneau la consultații. Am încercat împreună să înțelegem importanța acestor surse de inspirație și în ce mod putem să ne însușim în cât mai mare măsură acest potențial de energie. Această abordare a devenit un adevărat instrument de coaching, extrem de eficace, de altfel. Iată un exemplu: am văzut un sportiv sporindu-și forța și energia, deși era epuizat, folosindu-se de imaginea lui Son Goku (un personaj din serialul manga *Dragon Ball*). Am cunoscut persoane capabile să renunțe la izolarea lor emoțională, după ce au văzut filmul *Regatul de gheață (Frozen)*. Am cunoscut o persoană care era într-o situație foarte dificilă, dar a reușit să-și revină urmând exemplul boxerului din seria *Rocky Balboa* și un student care a reușit să se concentreze la examene, imaginându-și

că are, precum Pinocchio, o conștiință capabilă să-i vorbească și să-l ajute să-și găsească drumul în viață...

Cum se explică puterea acestor eroi care ne ajută să mergem mai departe? Cum am putea profita mai mult de aceste instrumente cinematografice și televizate? Pe parcursul cercetărilor pe care le-am făcut pentru a răspunde la aceste întrebări, am descoperit că nu sunt prima care s-a gândit la aceste lucruri. Arta de a folosi cinematografia în terapie se numește simplu **cinematerapie** sau terapie prin film. Studiind și pregătindu-mă pentru acest tip nou de terapie, am descoperit că are un potențial mult mai mare decât mă așteptam. Ea oferă un domeniu vast de cercetare și aplicații numeroase, iar avantajele sunt pe măsură.

Fiecare film, fiecare erou, fiecare poveste, în general, abordează teme care pot fi percepute de spectator ca un model demn de urmat. În funcție de modul în care spectatorul se identifică cu anumite personaje, un anumit subiect îl va impresiona în mod deosebit sau îl va face pur și simplu să râdă. Important este să găsim pârghiile potrivite pentru fiecare persoană. De aceea în cinematerapie este important să percepem indiciile care ne ajută să găsim o motivație intrinsecă, cea care induce energia potrivită atunci când e nevoie. Iar referințele vizuale care o activează sunt diferite pentru fiecare. Când încercăm să ajutăm pe cineva (în calitate de profesionist, părinte sau când facem asta pentru noi înșine), este important să fim deschiși față de potențialele pârghii de motivare și de conștientizare care pot fi desprinse din fiecare film.

Sursele de inspirație cinematografică reprezintă un domeniu atât de vast, încât este imposibil să poată fi abordate într-o singură carte. În cea de față, am încercat să mă concentrez asupra uneia dintre cele mai importante rezerve de imagini la care omul poate avea acces pe ecran: desenele animate. Aceste filme impresionează încă de foarte devreme percepțiile umane și stau

la baza primelor surse de motivație cinematografice. Copilăria este, într-adevăr, o perioadă în care totul pare posibil, în care imaginația este în largul ei, iar limitele sunt doar noi frontiere de explorat. În acest context, se creează mult mai lesne niște repere puternice și pozitive, niște baze pe care individul se sprijină ca să evolueze și să se dezvolte. Deseori în această perioadă încep să prindă formă planurile pentru viață. În plus, generațiile actuale de părinți au crescut cu aceste filme de animație, iar copilul lor interior poate continua să fie impresionat de ceea ce văd atunci când își însoțesc copiii, în special la cinema, unde cei mici nu se pot duce singuri. Filmele pentru copii, filmele pentru toate vârstele, pot impresiona, așadar, mult mai multă lume și mult mai profund decât orice alt tip de film.

Filmele pentru copii, prin excelență, sunt filmele de animație. Deși sunt de dată relativ recentă față de poveștile tradiționale, desenele animate au același rol ca acestea: acela de a-i ajuta pe copii să se construiască și să se dezvolte pentru a deveni o persoană împlinită, care-și poate îndeplini planurile de viață. Primele lungmetraje de animație — *Aventurile prințului Ahmed* (un film german din 1926 inspirat de *O mie și una de nopți*) și *Albă-ca-Zăpada și cei șapte pitici* (Disney, 1937) — sunt inspirate din povești clasice. Desenele animate înlesnesc diferențierea realului de ficțiune și le permit astfel copiilor să exploreze universuri complexe fără să se teamă că se pot pierde în ele.

În această carte, am decis să vorbesc despre „basmele animate“ în formatul lor de lungmetraj. Lungmetrajele, care durează circa 90 de minute, le permit spectatorilor să asiste la o poveste completă și bine definită (cu început și sfârșit), în care eroii și faptele lor de vitejie sunt prezentate pe larg, nu fragmentar, cum se întâmplă în desenele animate în format scurt. În plus, durata filmului impune o anumită capacitate de concentrare pe care un copil nu o poate avea înainte de 3 ani, ceea ce reprezintă în

sine o preselecție pentru a se evita o expunere precoce și inutilă la ecrane.

Dat fiind că basmele animate reprezintă o prioritate pentru mine în această carte despre cinematerapie, ar mai fi de răspuns și altor câtorva întrebări: Cum putem folosi acest potențial motivant încă de la cele mai mici vârste (3 ani), pentru a încuraja cu blândețe și în joacă dezvoltarea copiilor noștri? Cum îl putem transforma pe spectatorul pasiv în spectator activ, capabil să acționeze pentru a-și croi drumul în viață? Cum să înțelegem mai bine reacțiile copiilor noștri când urmăresc niște basme animate? Cum să alegem desenele animate adaptate vârstei și particularităților lor? Cum să folosim amintirile, emoțiile și eroii copilăriei pentru a le încuraja dezvoltarea?

Pentru a răspunde la aceste întrebări, în prima parte a cărții voi vorbi despre contribuțiile pozitive ale cinematerapiei în general și în special ale cinematerapiei prin basme animate. Voi compara basmele tradiționale cu cele animate și mă voi referi apoi la importanța împărtășirii impresiilor în familie și a dialogului, dar și la modul în care pot fi aplicate unele învățăminte, în măsura în care este posibil, pentru a profita de beneficiile unei povești vizionate pe ecran. În Partea a doua a cărții, mă voi referi la mesajele pe care le pot transmite filmele de desene animate. Vom vedea, astfel, că, în funcție de particularitățile fiecăruia, putem dezvolta optimismul, putem încuraja dorința de a face bine, ne este mai ușor să acceptăm încercările vieții, putem fi mai hotărâți și multe altele. Aceste teme recurente pe care le regăsim adesea în basmele animate vor fi ilustrate cu exemple. Și, în fine, voi încerca să decriptez în detaliu mai multe basme animate deosebit de interesante. Mi-a fost greu să le aleg, dar această primă selecție vă va oferi o imagine despre potențialul impresionant pe care îl au aceste filme în încurajarea dezvoltării copiilor noștri. Vom analiza fiecare film, îi vom descifra temele

principale sau mesajele-cheie pe care spectatorul poate alege să și le însușească sau să le împărtășească. Aceste interpretări posibile le vor permite terapeuților să atingă punctele esențiale atunci când lucrează cu un copil sau îi vor ajuta pe părinți să răspundă atunci când copiii le pun întrebări, sau atunci când sunt fascinați de o anumită poveste animată. Întrebările și jocurile asociate vor contribui la inițierea dialogului și la punerea în practică a învățăturilor filmului.

Vă invit să considerați această carte de introducere în cinematerapie drept o cutie cu instrumente pentru dezvoltare personală, cu un mare potențial. Voi, cititorii, sunteți cei care trebuie să scotociți după elementele care vă interesează și care vă pot fi utile pentru a vă dezvolta și pentru a-i ajuta pe alții să se dezvolte. Instrumentele teoretice vă stau la dispoziție pentru a clarifica și a răspunde la posibilele întrebări, dar voi sunteți cei care trebuie să experimentați direct instrumentele practice, în felul vostru și în ordinea care vă convine. Esențial este să obțineți o cât mai mare satisfacție personală, pe care s-o puteți împărtăși în cât mai mare măsură, indiferent de felul în care alegeți să citiți cartea.

Această carte li se adresează **părinților** care încearcă să folosească cât mai mult posibil potențialul basmelor animate în relația cu **copiii** lor. Când spun „părinte", mă gândesc la orice persoană a cărei misiune este să protejeze un copil și să-i fie alături pe parcursul dezvoltării. Ceilalți membri ai familiei, adulții care se ocupă de copil (bona), profesioniștii (terapeuții, psihologii, coach-ii) și profesorii pot fi așezați sub acest termen generic („părinte") pe tot parcursul cărții. Tot astfel, când spun „copil", mă refer la orice individ care crește și se dezvoltă. Studenții, pacienții, prietenii și în general toți adulții care-și amintesc că au fost cândva copii pot avea și ei de câștigat dacă citesc această carte.

Dialogul și împărtășirea experiențelor create pe baza basmelor animate pot fi un beneficiu pentru toată lumea. Părinții și copiii

găsesc în ele axe de comunicare interesante pentru a fi împărtășite și pentru a folosi în mod constructiv ecranele. Profesioniștii din domeniul consilierii și terapiei pot degaja idei concrete pentru a alege filme potrivite și pentru a exploata și mai mult potențialul acestora cu pacienții lor. Doi prieteni ar putea găsi în aceste filme piste noi, pentru a se înțelege mai bine. Iar spectatorii vor putea (re)găsi în ele energia din copilărie și sursele de inspirație care îi impresionează cel mai mult pentru a progresa în planurile lor. Fiecare este liber să-și însușească aşa cum vrea cinematerapia, să se îmbogățească și să se dezvolte cu diferitele mesaje pe care le conțin basmele animate, altfel spus, să se distreze *dezvoltându-se și maturizându-se în familie*!

Partea întâi

A fost odată ca niciodată. . . cinematerapia

I.

Cinemateterapia

Cine dintre noi nu are un film preferat? Filmele ne fac să râdem, să plângem, să reflectăm. Fac parte din viața noastră, fie că le vedem la cinema, la televizor sau pe internet.

Unele filme apar ca din senin în viața noastră, în momente sensibile, și ne pot influența. Și dacă ceea ce ni s-a părut un simplu moment de destindere a fost în realitate mult mai mult decât atât?

Asta își propune, de fapt, cinemateterapia: să transforme o clipă de divertisment într-un furnizor de stare de bine. Această formă de terapie, creată în Statele Unite în anii 1990[1], poate fi utilizată în cadru psihoterapeutic și medical — pentru a facilita vindecarea unor pacienți —, precum și în viața cotidiană ca instrument de „autocoaching". De acest al doilea aspect se ocupă cartea de față. Mai exact, autocoachingul bazat pe cinema înseamnă că spectatorul poate spera să se îmbogățească sufletește, să-și identifice problemele pentru a le putea rezolva mai bine, să-și clarifice o situație, să se conecteze la ceea ce simte și să creeze alternative de viață favorabile. Motorul acestui proces este dorința de a ne cunoaște mai bine și, în sens mai larg, dorința de a-i cunoaște mai bine pe cei din preajma noastră, pe Celălalt.

Pentru a funcționa, cinemateterapia se bazează pe o legătură solidă între temele evocate în film și reflecția, mai mult sau mai

[1] SOLOMON (Gary), *The Motion Picture Prescription*, Aslan Publishing, 1995.

puțin conștientă, pe care aceste teme le-o provoacă spectatorului. Cuvintele, emoțiile, experiențele asociate cu viața acestuia îi vor permite să găsească pârghiile favorabile dezvoltării personale.

Fără a exclude plăcerea oferită de un film, cinematerapia ne poate ajuta să ne dezvoltăm. Dacă o folosim cum trebuie, cinematerapia ne ajută să depășim anumite momente dificile și contribuie la buna evoluție a persoanei, în special a copiilor și adolescenților, care se schimbă permanent. După cum spuneam în Introducere, cinematerapia este accesibilă tuturor, adulți, copii, adolescenți și familii, care pot profita de avantajele ei. În paragrafele următoare, vă voi explica în ce mod poate fi adaptată pentru a se potrivi diferitelor profiluri de spectatori.

CUM FUNCȚIONEAZĂ CINEMATERAPIA ÎN CAZUL ADULȚILOR

Adulții au capacitatea să conștientizeze și să exprime reacții și sentimente complexe, chiar și la mult timp după ce le-au trăit. Ei pot profita de cinematerapie pentru a vorbi despre problemele lor, gândurile sau emoțiile lor în timpul sau după proiecția filmului. Cinematerapia folosește filmul pentru a iniția și a alimenta dialogul (intern și interindividual) pe o bază concretă, care are, în plus, și un aspect ludic, în cazul celor pasionați de cinema.

CUM FUNCȚIONEAZĂ CINEMATERAPIA ÎN CAZUL COPIILOR

Copiii, în schimb, cel mai adesea, nu sunt capabili să vorbească despre ceea ce simt. Ei nu au acces la aceleași resurse cognitive, de vocabular și experiență și nici nu au aceeași capacitate de a face față unor evenimente neplăcute. Ei reacționează prin emoțiile lor înainte de a putea spune în cuvinte ceea ce simt. Tocmai de aceea, în cazul copiilor, terapiile bazate pe experimentare, pe evenimente trăite, acțiune și joc, precum cinematerapia,

se dovedesc mai eficace decât discuțiile prea lungi[1]. Acțiunea concretă, vizionarea unui film, le permite copiilor să-și exteriorizeze simbolic conflictele interne prin intermediul reacțiilor lor. Aceste conflicte, scoase la iveală într-un loc unde se simt în siguranță, vor putea fi rezolvate mai ușor datorită dorinței copilului de a evolua și receptivității celor din preajma lui, care îi vin în ajutor.

Mai mult, cinematerapia îi poate ajuta pe tinerii spectatori să evolueze în dezvoltarea lor motorie, cognitivă, emoțională sau psihică. În timp ce crește și se dezvoltă, un copil trece prin mai multe stadii. Acestea diferă în funcție de teoriile și axele lor de studiu specifice (în anexe, veți găsi stadiile dezvoltării din perspectivele lui Jean Piaget și lui Sigmund Freud), dar, în toate cazurile, fiecare etapă gestionată de copil îi sporește controlul de sine, în timp ce fiecare etapă mai puțin bine gestionată (blocaj, regres, teamă ce nu poate fi depășită, învinovățire...) îl poate pune în dificultate[2]. Aventurile eroilor de basm reflectă adesea simbolic etapele procesului de maturizare și pot deveni o sursă de inspirație ludică și reconfortantă, pentru a parcurge în mai bune condiții fiecare stadiu și pentru a depăși dificultățile întâlnite[3].

CUM FUNCȚIONEAZĂ CINEMATERAPIA ÎN CAZUL ADOLESCENȚILOR

Și în cazul adolescenților, cinematerapia este interesantă, căci ea se integrează cu ușurință în viața lor. Să te duci să vezi un film cu prietenii este o activitate fără vârstă, un prilej să socializezi. Faptul că ajutorul pe care ne propunem să-l oferim adolescenților și preocupările lor sunt asemănătoare contribuie la crearea unei relații fructuoase. În plus, diversitatea genurilor cinematografice înlesnește accesul la emoții variate și în permanentă schimbare.

1 AMES L., BAKER S. și ILG F., *Child Behavior: Specific Advice on Problems of Child Behavior*, Harper & Row, 1981.
2 PIAGET (Jean), *Construirea realului la copil*, Ed. Didactică și Pedagogică, 1976.
3 BETTELHEIM (Bruno), *Psihanaliza basmelor*, Ed. Univers, 2017.

CUM FUNCȚIONEAZĂ CINEMATERAPIA ÎN CAZUL FAMILIILOR

În cazul familiilor, cinematerapia poate juca roluri diverse. Mai întâi, filmul este un catalizator de emoții care, trăite în familie, îi liniștesc pe membrii familiei în privința trăirilor lor și favorizează împărtășirea experiențelor. „Călătoriile" inițiatice care au loc pe ecran le permit să participe la o aventură comună, iar împărtășirea acestor experiențe (chiar și fictive) îi pot apropia pe membrii unui grup și-i fac să se simtă „tovarăși de suferință". În al doilea rând, cinematerapia poate favoriza comunicarea. Filmul creează o legătură. Fie că vizionăm un film la întâmplare, fie că îl alegem intenționat, pentru a transmite un mesaj, filmul ne oferă un teren comun tuturor, care ne poate ajuta să ilustrăm o trăire dificilă, ne ajută să înțelegem un mesaj prin intermediul imaginilor și provoacă o discuție constructivă pe teme pe care ne era greu să le abordăm până atunci. Ba mai mult, filmul poate fi o sursă de inspirație pentru a iniția jocuri și a ne fixa obiective inspirate, bazându-ne pe mesajele pe care le transmite. Și, în fine, cinematerapia în familie este, înainte de toate, un mod agreabil și constructiv de a ne petrece timpul împreună.

1. ÎN CE MODURI FILMUL NE POATE INFLUENȚA VIAȚA?

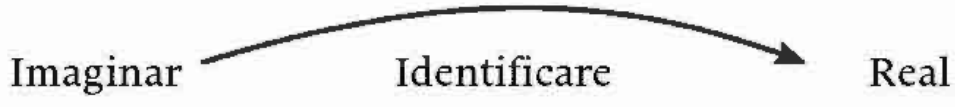
Sau mai exact, în ce mod abordarea unui film oarecare poate deschide perspective favorabile pentru spectator? Pentru a răspunde la această întrebare, avem nevoie de mai multe instrumente complementare care să ne permită să înțelegem rolul terapeutic al cinematografiei.

A. ÎNLESNEȘTE PROIECȚIA ȘI IDENTIFICAREA

Creatorii unui film construiesc un univers și niște personaje capabile să transmită mesajele alese de ei. Însă, din momentul în care filmul rulează în cinematografe, el le aparține exclusiv spectatorilor, care îl interpretează în funcție de experiențele și trăirile lor. Personajele care prind viață pe ecran nu sunt, așadar, neutre, ele întruchipează mesajele care li se induc. Iar legătura între spectatorul real și personajul imaginar se creează permanent în ambele sensuri, printr-un du-te-vino care îmbogățește în egală măsură spectatorul și filmul.

„Cinematografia ajunge la realitate prin ficțiune"[1]*,*
iar la ficțiune ajunge pornind de la realitate.

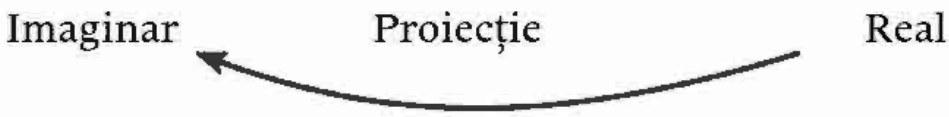
Mergând pe linia imaginar → real, se produce ceea ce numim „identificare": spectatorul poate folosi experiența trăită de un personaj din film într-o lume imaginară pentru a-și îmbunătăți viața și pe cea a celor din preajma lui (realitate). Prin intermediul simpatiei/empatiei față de un personaj, spectatorul reține ceea ce îi convine din evoluția acestuia și își creează un model, o referință care îl inspiră (de pildă: îi imită forța fizică și/sau morală) sau îl liniștește (de pildă: îl ajută să se simtă mai puțin singur). Acest mecanism structurant intervine încă din copilărie și contribuie la modelarea personalității.



Mergând pe linia real → imaginar, intervine ceea ce numim „proiecție": spectatorul îi atribuie personajului propriile trăiri, îndoieli și percepții. Această proiecție îi poate da iluzia că

[1] GILLY (Patrice), *Le Cinéma, une douce thérapie*, Chronique sociale, 2015, p. 28.

„povara" sa nu-i mai aparține, că se eliberează de greutatea ei și i-o pasează altuia: acesta este un mecanism de apărare. Privind *Cenușăreasa*, de pildă, copilul își poate defula resentimentele (reale) față de frații săi prin antipatia pe care o poartă surorilor Cenușăresei (imaginare). Astfel, copilul care își proiectează angoasele reale într-o lume fictivă delimitată și sigură își poate canaliza și elibera tensiunile negative care îl pot tulbura.



Prin intermediul proiecției și al identificării, cinematografia ne permite o introspecție tihnită. Du-te-vino-ul spectatorului între real și imaginar este influențat de experiența sa de viață, de mediul din care provine, de caracterul său, de starea de spirit, de etapa de dezvoltare în care se află și de preocupările prezente. Fiecare vizionare este unică și inimitabilă. Personajele devin marionetele a ceea ce se joacă, la un moment dat, în lumea interioară a spectatorului. Ele ușurează, stimulează și liniștesc existența de zi cu zi a celui care le animă, conștient sau nu.

„Spectatorul [...] devine autorul noului său film personal."[1]

B. NE AJUTĂ SĂ NE CONECTĂM LA TRĂIRILE NOASTRE

Într-un film, fiecare detaliu este realizat cu migală, iar impactul combinat al muzicii, dialogurilor, efectelor de lumină, unghiurilor din care se filmează și al efectelor sonore ne amplifică emoțiile. Odată intrat în atmosfera filmului, spectatorul nu mai stă pe gânduri, ci el trăiește în mod direct ceea ce se întâmplă

1 *Ibid.*, p. 34.

pe ecran. Impactul asupra trăirilor sale poate deveni atât de puternic, încât poate altera sistemele inhibatorii obișnuite, așa încât persoana dă frâu liber tumultului de emoții[1]. Spectatorul retrăiește, fizic și mental, în mod spontan, dificultățile cu care s-a confruntat în viață, apoi se simte eliberat de blocajele sale. Cadrul securizant al filmului îi atenuează și reînvie emoțiile, pentru a se conecta mai bine cu ele și a le putea gestiona. Filmul ne poate face să râdem sau să plângem, iar simplul fapt că ne lăsăm bucuria sau tristețea să se exprime, fie și pentru un pretext exterior, înlesnește o relaxare a tensiunilor fizice și mentale[2].

Această exersare a emoțiilor și senzațiilor fizice sporește capacitatea spectatorului de a-și tolera propriile emoții puternice, uneori nedorite, în viața de zi cu zi. Nu mai este nevoie să le reprime, să le combată, să le blocheze sau să încerce să scape de ele, căci spectatorul s-a obișnuit deja cu prezența lor. El le trăiește fără probleme, ca pe o sursă de energie cunoscută a corpului său. Așadar, spectatorul se simte în largul său și nu mai încearcă să scape de provocările emoționale, căci a devenit mai curajos și acum dispune de resursele necesare pentru a le gestiona.

C. NE OFERĂ O NOUĂ PERSPECTIVĂ

Spectatorul se închide uneori în sine și trăiește singur poveștile pe care și le spune. Problemele lui se repetă la nesfârșit, iar anumite „pasaje“ din viața lui, care i-ar putea oferi multe soluții, sunt uitate. Filmul îl ajută atunci să repună în mișcare percepțiile sale înțepenite, propunându-i o poveste alternativă, susceptibilă să-l inspire pentru viața de zi cu zi. Filmele sunt

1 FISCHOFF (Stuart), *From Script to Score: How Film Talents Manipulate our Emotions*, manuscris nepublicat, 2006.

2 KLEIN (Allen), *The Healing Power of Humor*, Tarcher/Putnam, 1989.

terapeutice pentru că ne atacă convingerile cu blândețe și se pun la dispoziția celui care acceptă să extragă din ele căi alternative. Atunci când spectatorul își schimbă punctul de vedere, simptomele sale se transformă și pot dispărea, oferindu-i astfel o nouă perspectivă asupra lui și asupra lumii sale.

Exemplu concret

Un film despre conflictele familiale îi poate ajuta pe membrii unei familii care au păreri contrare să-și schimbe punctul de vedere, așa încât ei vor putea:

- să înțeleagă că problema lor este ceva frecvent în viața de familie;
- să-și dea seama, comparându-se cu personajele filmului, dacă au reușit sau nu să gestioneze sistemul de funcționare a familiei;
- să regăsească, să descopere sau să învețe comportamente sau atitudini adecvate;
- să înțeleagă în ce fel trebuie (sau nu) să comunice (cu referire la film) pentru a restabili legăturile între membrii familiei.

Propunând o poveste diferită și apropiată, totodată, de preocupările spectatorului, filmul oferă multe posibilități, furnizează noi strategii pentru gestionarea unei probleme, redeschide anumite răni pentru a le vindeca mai eficient, ne ajută să găsim resursele interioare (competențe) și exterioare (mediul în care trăim) ca să progresăm, ne stimulează creativitatea și ne oferă perspective și moduri noi de a înțelege lumea pentru a ne putea adapta mai bine. Filmul, propunându-ne o realitate inedită, ne deschide mintea și ne-o „populează cu valori morale“[1].

[1] GILLY (Patrice), *op. cit.*, p. 41.

„Când vezi un film, este ca și când ai pleca într-o călătorie [...]. Este ca și când te-ai scufunda în adâncurile tale și ai reveni la suprafață, având un cu totul alt punct de vedere asupra propriei vieți.[1]"

D. NE STIMULEAZĂ IMAGINAȚIA

Filmele oferă un cu totul alt univers, cu ambianțe, stiluri, idei și simboluri diferite. Faptul că au acces la o lume atât de diferită inspiră și stimulează imaginația spectatorilor. Iar imaginația contribuie în mod esențial la dezvoltarea unei persoane:

• Stimulează creativitatea: imaginația contribuie la crearea unor noi strategii. Dacă o stimulăm frecvent, imaginația va lucra permanent și în mod autonom (fără alte imbolduri externe) pentru a crea alternative de viață.

• Ne încurajează să sperăm, adică ne permite să ne proiectăm într-un viitor fericit. Iar ca să reușim acest lucru, e nevoie să ne putem imagina că problemele actuale pot fi rezolvate. „Speranța ne ajută să trăim." De ce spunem asta? Pentru că multe dintre calitățile esențiale stării de bine sunt în mod direct legate de ea: optimismul, încrederea în sine și în ceilalți, buna gestionare a schimbărilor, capacitatea de a face față situațiilor noi...

Așadar, imaginația este foarte importantă pentru starea de bine: ea oferă o rezervă de inventivitate și de speranță, care se poate activa la nevoie — totul este să fie suficient stimulată. Filmul este, așadar, unul dintre suporturile capabile să ne activeze imaginația, iar cinematerapia îi sporește efectele benefice.

---

1 *Ibid.*, p. 135.

E. IMPLICĂ DIFERITE TIPURI DE INTELIGENȚĂ

Dobândirea și memorarea unor cunoștințe noi sunt înlesnite atunci când sunt activate simultan mai multe forme de inteligență. Filmul, spune Cathie Glenn Sturdevant[1], contribuie la buna dezvoltare a funcțiilor cognitive și emoționale ale spectatorului, căci poate stimula cel puțin șapte forme diferite de inteligență[2]: inteligența lingvistică, vizual-spațială, logico-matematică, corporal-chinestezică, muzicală, interpersonală și intrapersonală[3]. Mesajele percepute la cinema, datorită terapiei prin film, au, așadar, mai multe șanse să fie asimilate și reținute decât prin intermediul unei simple discuții.

F. FACILITEAZĂ COMUNICAREA

Filmul ne lasă să vedem ceea ce nu se poate spune, poate transmite mesaje puternice, fără să recurgă la cuvinte. Chiar dacă o imagine este mult mai grăitoare decât un dialog, transpunerea în cuvinte este totuși esențială pentru efectul terapeutic al filmului. Imediat după ce a vizionat filmul, spectatorul redevine încetul cu încetul activ, datorită dialogului. El spune ce se petrece în sufletul său, spune ce simte și trece în revistă din nou povestea. Prin intermediul interpretărilor sale, exprimate în cuvinte, el începe procesul de asimilare și devine un „spect-actor" capabil să-și însușească filmul.

1 STURDEVANT (Cathie Glenn), *The Laugh & Cry Movie Guide: Using Movies to Help Yourself Through Life's Changes*, Lightspheres Publishing, 1998.
2 GARDNER (Howard), *Inteligențe multiple. Noi orizonturi*, Sigma, 2019.
3 Vezi Anexa 2.

„Filmul constituie factorul declanșator care transpune imaginea de sine într-o narațiune despre sine."[1]

Apoi filmul ne distanțează de sine, înlesnește exprimarea trăirilor pe care ne-ar putea fi prea greu să le abordăm în mod direct. Este un declic, un suport care înlesnește comunicarea, în special cu persoane cărora le este greu uneori să vorbească despre sine. De pildă, un copil care se referă la un personaj sau la o scenă dintr-un film își poate dezvălui mai ușor problemele personale, păstrând o distanță emoțională suficientă pentru a nu fi afectat prea profund (principiul proiecției, despre care am vorbit mai sus).

Acest dialog despre sine, înlesnit de film, reprezintă în egală măsură unul dintre elementele esențiale ale eficacității cinemateraplei și un instrument pe care oricine îl poate folosi pentru a întări efectele benefice ale terapiei.

G. FOLOSEȘTE SIMBOLURI ȘI METAFORE

Filmul înlesnește comunicarea și datorită faptului că îi oferă fiecărui spectator o mare varietate de metafore, propice unei înțelegeri mai bogate în imagini și comparații[2]. El conține numeroase simboluri care deschid o nouă formă de dialog, mai profund și mai intim: cel între conștient și inconștient. Ca să înțelegem cum este posibil acest lucru, trebuie să știm că inconștientul nu comunică explicit. El folosește visele, actele ratate, lapsusurile sau creațiile imaginare pentru a-și transmite mesajele prin intermediul unor simboluri, altfel spus, prin obiecte, semne, comportamente sau imagini care evocă un concept sau o temă specifică.

---

1 GILLY (Patrice), *op. cit.*, p. 42.
2 SOLOMON (Gary), *op. cit.*

De pildă, imaginea a două inele înlănțuite este un simbol care evocă tema căsătoriei.

„Pe măsură ce mintea analizează simbolurile, ea ajunge la idei care se află dincolo de puterea de cuprindere a rațiunii[1]."

Aceste simboluri pot varia de la o persoană la alta sau în funcție de culturi, dar există un substrat universal comun acestor referințe pe care Carl Gustav Jung le-a numit „inconștientul colectiv". Acesta este un fel de rezervă a tuturor experiențelor umane acumulate de-a lungul timpului, care e transmisă genetic tuturor indivizilor.

Miturile și basmele se ivesc din acest inconștient colectiv. Ele vorbesc, așadar, limbajul simbolurilor și favorizează o transmitere mai mult sau mai puțin conștientă a acestei rezerve de experiențe. Tocmai de aceea numeroase culturi consideră că aceste povești arhetipale au puterea de a transforma și de a vindeca[2].

Cinematografia este legată, la rândul său, de tradiția orală a povestașilor: ea transmite imagini, metafore și simboluri care sunt produsul fie al minții creatorilor, fie al inconștientului colectiv[3]. Filmul este o experiență conștientă, el creează legături între conștient și inconștient, iar reacția emoțională a acestor părți rezidă în expresia vizuală. Aceste punți directe, care stimulează în egală măsură gândurile reflexive și creative, au un efect terapeutic, căci ele permit recrearea dialogului interior, depășirea rezistențelor și blocajelor conștiente și facilitează accesul la niște experiențe cu funcție de resurse (adică niște experiențe care ne

1 JUNG (Carl Gustav), *Omul și simbolurile sale*, Ed. Trei, 2017, Partea I.
2 BYRD M., FORISHA B. și RAMSDELL C., „Cinema Therapy with Children and Their Families", conferință despre sănătatea mintală a copiilor și a adolescenților ținută sub egida Minnesota Association for Children's Mental Health, 2006.
3 CAMPBELL (Joseph), *Puterea mitului*, Ed. Trei, 2020.

ajută să asociem o problemă cu un rezultat pozitiv). Altfel spus, atunci când un film permite conținutului inconștientului să devină conștient, spectatorul înțelege mai bine cine este și cum își poate rezolva problemele[1].

„Filmele pot fi considerate niște mituri contemporane, care sunt o ilustrare a propriilor noastre soluții, precum și a misterelor și frumuseții existenței noastre.[2]"

2. FILMELE ȘI BASMELE, DOUĂ INSTRUMENTE COMPLEMENTARE

Filmele sunt mai mult decât divertisment. Ele ne oferă repere, referințe, ne ajută să ne atenuăm problemele și îl stimulează pe spectator să restabilească dialogul cu sine și cu ceilalți.

Legătura lor cu inconștientul colectiv ne permite să înțelegem cum este posibil ca niște povești de viață transpuse pe ecran să-l poată impresiona, și nu doar la prima vizionare, pe spectatorul care are numai de câștigat de pe urma lor.

Află mai mult

Ce sunt mai exact acele mituri și basme care i se adresează direct inconștientului nostru? Chiar dacă aceste două forme de narațiuni similare și complementare sunt greu de diferențiat, există totuși câteva deosebiri între ele:

---

1 KERNS (Lawrence L.), *Helping Your Depressed Child*, Prima Publishing, 1993.

2 VOYTILLA (Stuart), *Myth and the Movies: Discovering the Mythic Structure of 50 Unforgettable Films*, Michael Wiese Productions, 1999.

- Miturile sunt o explicație imaginară a originilor lumii și a culturilor, în mod special. Ele au un caracter sacru, iar rolul lor este să contribuie la înțelegerea forțelor și slăbiciunilor care au modelat condiția umană (de pildă: mitul lui Ahile sau mitul lui Adam și al Evei).
- Basmele sunt mai libere, ele sunt înrudite cu miturile desacralizate, care și-au pierdut simbolistica religioasă sau în care aceasta este disimulată de niște simboluri. Într-un basm, evenimentele nu mai au de-a face cu zeii, ci cu oamenii. Realitatea, care nu exclude prezența unor elemente miraculoase, ia locul miracolelor. Acest amestec între realitate și magic, care are în centrul său omul, îi permite povestitorului o mai mare libertate de a interpreta și transmite evenimentele.

Basmele și miturile[1,2] sunt și ele produsul direct al inconștientului colectiv. Ele îi fascinează și impresionează pe oameni încă de la începutul civilizațiilor. Ele relatează numeroase aventuri în care eroul trebuie să se implice și care îi dovedesc că poate fi un om mult mai puternic și mai capabil decât credea inițial[3]. Eroul se lansează într-o călătorie a inimii și a sufletului cu care se poate identifica oricine, mai ales copiii și adolescenții care, precum eroii, trec prin numeroase transformări.

„Farmecul și rafinamentul basmelor se datorează, fără îndoială, întâlnirii dintre imposibil și cotidian.[4]"

Transmiterea basmelor a fost dintotdeauna o vocație; povestitorii au rolul de a-i distra pe ascultători, dar au și un rol educativ și terapeutic[5]. Această modalitate de a nara istoria unor aventuri mai mult sau mai puțin fantastice apare ca o oglindă a

1 LÉVI-STRAUSS (Claude), *Antropologie structurală*, Ed. Politică, 1978.
2 ELIADE (Mircea), *Aspecte ale mitului*, Ed. Univers, 1978.
3 D'AMBROSIO (Jay), *Rethinking Adolescence: Using Story to Navigate Life's Uncharted Years*, Rowman & Littlefield, 2006.
4 JEAN (Georges), *Le Pouvoir des contes*, Casterman, 1981, p. 99.
5 FLORET (Anne), *Créer des contes pour son enfant*, Dangles, 2014.

unei realități, oglindă care îl impresionează pe cel pe care ascultă (sau privește) mai profund decât am crede. Deși există multe tipuri de povești, basmele sunt cele care mă interesează cel mai mult, întrucât caracteristicile lor completează și catalizează de minune efectul terapeutic al filmelor. Și, într-adevăr, basmele, datorită universului lor magic, fermecat și neobișnuit, facilitează o identificare și o proiecție fără probleme. Ele îi permit spectatorului să privească altfel lucrurile și oferă un adevărat tărâm al posibilităților datorită unui univers care nu este supus tuturor regulilor vieții reale, deși este totuși apropiat de ceea ce trăieşte fiecare dintre noi. Prin intermediul acestui univers fictiv, cel care „ascultă" basmul își poate pune în deplină siguranță întrebări cu privire la propria viață, la modul în care funcționează, la dorințele și fantasmele sale. În plus, basmele stimulează trăiri autentice, fundamentale și universale (precum dragostea, teama, bucuria). Și, în fine, ele ne permit să accesăm multe simboluri puternice, ascunse acolo în inconștientul colectiv și percepute în mod intuitiv ca fiind importante.

Filmele și basmele provin din același substrat fertil și, chiar dacă fiecare în parte poate avea un efect terapeutic, filmele realizate în mod intenționat, precum basmele, au șanse mai mari să-l impresioneze mai profund pe spectator datorită unui dublu acces direct la inconștientul colectiv. Cu atât mai mult cu cât basmele și filmele bazate pe aceste basme sunt descoperite încă din copilărie, o perioadă în care ni se structurează gândirea și viziunea despre lume. Simbolurile care se fixează în această perioadă pot avea un impact în profunzime și pe termen lung. Cinematerapia bazată pe „filme de tip basm" oferă, așadar, numeroase perspective.

II.

Desenele animate: basmele noastre moderne

1. CÂND AU APĂRUT DESENELE ANIMATE

Pentru a se transmite mai bine din generație în generație, basmele se adaptează epocilor și culturilor din care fac parte. Astfel, adaptându-se mai bine realității, ele vor reuși să impresioneze mai puternic publicul vizat. Inițial, basmele se transmiteau doar prin tradiție orală. Un povestaș era animatorul „seratelor" tinerilor sau celor mai puțin tineri și-i încânta cu basmele pe care le știa de la strămoșii săi sau de la alți povestași. Cei mai buni naratori adaptau poveștile în funcție de trăirile lor, dar și în funcție de reacțiile publicului. Aveau grijă ca în anumite momente ale povestirii să nu ofere prea multe detalii, pentru ca fiecare ascultător să-și poată proiecta propriile percepții. Și astfel, povestea era modelată cu grijă pentru a-i face plăcere celui care o asculta.

După apariția tiparului, basmele au început să se transmită treptat pe cale scrisă. Perrault[1], Madame D'Aulnoy[2] și frații

---

1 Charles Perrault (1628–1703), scriitor francez, a adunat și a transcris basme din cultura orală, precum: *Cenușăreasa, Scufița Roșie, Motanul încălțat, Barbă-albastră, Tom Degețel (N.t.)*.

2 Marie-Catherine Le Jumel de Barneville, baronesă d'Aulnoy (1652–1705), scriitoare franceză. *L'Île de la félicité* este primul basm care a fost publicat în Franța (1690) *(N.t.)*.

Grimm[1] sunt doar câțiva dintre nenumărații autori care au contribuit la transmiterea basmelor în Europa Occidentală. Mai târziu, când au început să se pună în scene opere, care aveau decoruri sofisticate, poveștile au început să impresioneze publicul și în plan vizual. De la începutul secolului XX, în mod firesc, a șaptea artă a decis să transmită și ea acest tip de divertisment transgenerațional (de pildă, *Cenușăreasa*, film realizat în 1899 de Méliès[2]). Dar tehnica cinematografică permițând cel mai liber mod de exprimare a imaginației creatorilor săi este animația. Animatorul (sau desenatorul) nu este îngrădit în niciun fel, ceea ce explică faptul că basmele fantastice sunt la ele acasă în desenele animate. Filmele de animație — începând cu primele lungmetraje precum *Albă-ca-Zăpada și cei șapte pitici*, care a ieșit pe ecrane în 1937 și până în prezent — au devenit forma de exprimare a povestașilor moderni. Accesul lor la un public tot mai numeros (filmul *Crăiasa zăpezii* a fost vizionat de peste 5 milioane de persoane la cinematograf numai în Franța) face din filmele de animație un punct de referință important: a apărut o nouă generație de basme moderne: desenele animate.

2. MOȘTENIREA BASMELOR

Nu toate filmele de animație sunt basme animate. Dacă în cazul unora dintre ele este vorba despre o alegere asumată (ca în cazul filmelor care se adresează adulților, precum comedia cu marionete *Team America*, comedia *Sausage Party* sau SF-ul japonez

---

1 Frații Grimm, Jacob (1785–1863) și Wilhelm Grimm (1786–1859), folcloriști, lingviști, filologi, doctori în drept, cunoscuți pentru colecția de basme care conține, printre altele, *Albă-ca-Zăpada*, *Croitorașul cel viteaz*, *Cenușăreasa*, *Scufița Roșie* și *Hänsel și Gretel (N.t.)*.

2 Georges Méliès (1861-1938), iluzionist și realizator de film francez *(N.t.)*.

Akira), în cazul altora distincția este uneori mai greu de făcut. Din fericire, există repere care ne ajută să le deosebim. Căci basmele animate, deși sunt ultimul născut din familie, trebuie să respecte anumite reguli-cheie, pentru a-și justifica apartenența la genul basmului.

A. CONTEXTUL

Mai întâi, mediul în care se desfășoară basmul este, în general, un univers fermecat îndepărtat, ca din altă lume. Acest cadru neprecizat, în care locul și epoca sunt cel mai adesea vagi, este versatil. El îl invită pe spectator să completeze zonele neprecizate folosindu-și imaginația și să se proiecteze în poveste, recurgând la propriile amintiri, visuri, valori sau temeri. Desenele animate păstrează această caracteristică, iar atunci când există referiri la anumite locuri bine definite (precum în *Ratatouille*, de pildă, care se petrece în mod explicit la Paris), cadrul este stilizat și neprecizat în timp pentru a păstra aspectul fermecat și exotic. Însăși tehnica folosită în desenele animate, imagine după imagine, îl invită pe spectator să se „piardă" încă de la primele cadre într-un tărâm fantastic și fermecat, exact ca în poveștile scrise, care încep întotdeauna cu formula „a fost odată ca niciodată"[1]. În plus, aceste filme comportă întotdeauna un amestec de magie și neverosimil care îi dă de înțeles spectatorului că acest univers nu este realist (ca să continuăm cu exemplul *Ratatouille*, șobolanii din film vorbesc, știu să gătească, știu să conducă oameni și văd spirite...). Acest context magic și distanțat de real este important, căci el îi permite copilului să înțeleagă imediat că

1 PAGLIANO (Jean-Pierre), „Cinéma d'animation: du conte de fées ou conte défait", *CinémAction*, nr. 116, coord. de AUROUET C., Éditions Charles Corlet, 2005, pp. 51–57.

nu e vorba despre o retranscriere a realității, ci despre un univers deosebit în care este posibil să-ți proiectezi trăirile fără să riști să influențezi viața reală.

B. FORMA

Și structura basmului are importanța ei. În general, ea este liniară, are un număr limitat de personaje și un obiectiv sau două bine precizate, enunțate încă de la începutul poveștii. Această construcție, care este simplă în mod deliberat, îl ajută pe spectator, mai ales pe cei mai tineri, să înțeleagă și să se concentreze asupra miezului poveștii. Copilul este astfel mai receptiv, pentru a putea percepe și asimila, în mod inconștient, simbolurile care l-ar putea ajuta să depășească anumite episoade mai dificile. Filmele de animație care au structură nonliniară, prea multe personaje și obiective confuze sau multiple depășesc nivelul a ceea ce noi numim basme animate.

Exemplu concret

Ozzy: Marea Evadare

Acest film distractiv din 2016 conține mesaje interesante, precum importanța de a acționa împreună sau de a fi consecvent. În plus, propune mai multe niveluri de lectură, cu referințe la filmul *The Shawshank Redemption*[1] care unui cinefil adult i se pot părea amuzante. Saltul în timp, contextul complex (la început prea apropiat de realitate), numărul foarte mare de personaje și înlănțuirea de obiective foarte diverse îl îndepărtează pe spectatorul tânăr de mesajele-cheie și de simbolurile care l-ar putea ajuta să înțeleagă filmul.

---

1 *Închisoarea îngerilor* este inspirat după o nuvelă de Stephen King și înfățișează povestea unui bărbat închis pe nedrept pentru uciderea soției sale și a amantului acesteia *(N.t.)*.

C. FINALUL FERICIT

Desenele animate cu structură de basm au întotdeauna un final fericit[1], iar acesta este un aspect esențial al valorii lor terapeutice[2]. Aventurile personajelor principale, oricât ar fi ele de dificile, se termină cu bine. Eroul, chiar și într-o lume în care totul merge prost, datorită vitejiei sale, poate învinge până la urmă, ceea ce nu se întâmplă, de pildă, în cazul miturilor și legendelor, care evocă viața eroului care, deși este curajos, uneori este lipsit de noroc (de pildă: mitul lui Ahile sau legenda regelui Arthur). Acest „final fericit" clasic este extrem de important și depășește cu mult latura „agreabilă" pe care i-o putem recunoaște în primă instanță. Mai întâi, finalul fericit îl ajută pe copil să-și stăpânească angoasele în timpul vizionării filmului, oferindu-i încurajarea așteptată după atâtea evenimente nefericite[3]. Apoi faptele personajelor îl inspiră pentru a-și crea un viitor fericit, îi oferă căi de a învăța să nu renunțe, îl învață să-și accepte slăbiciunile și să găsească soluții pentru a deveni actorul propriei sale vieți. Poveștile îl ajută pe copil să se „adăpostească" într-un viitor optimist. Pe scurt, finalul fericit ne ajută să nu ne pierdem speranța. Îi ajută pe copii și pe adulți să creadă că, deși viața poate fi uneori dificilă și plină de întâmplări nefericite, ea poate fi și frumoasă, și plină de bucurii mai mari sau mai mici.

Află mai mult

Mica Sirenă a lui Andersen

Dacă toate basmele au un final fericit, de ce acest lucru nu e valabil și în cazul acestei povești? În versiunea originală, mica sirenă nu reușește să-l determine pe prinț să o iubească și se transformă

1 GUGENHEIM-WOLF (Anne), *Le Monde extraordinaire des contes de fées*, De Vecchi, 2007.
2 BETTELHEIM (Bruno), *op. cit.*
3 *Ibidem*

în spuma mării. Trist sfârșit. În realitate însă, în versiunea lui Andersen, povestea se termină altfel: „Zâna a sărutat, nevăzută, fruntea prințesei, a zâmbit către prinț, apoi s-a urcat împreună cu ceilalți copii ai aerului pe un nor trandafiriu, care plutea pe cer[1]". În mod simbolic, acest final pare a fi mai degrabă o renaștere decât o moarte. Mica sirenă străbate trei lumi diferite: se smulge din lumea apelor (cea a copilăriei, a atașamentului față de mare/mamă), pentru a pătrunde, din dragoste pentru prinț, în viața oamenilor (cea a adolescenței, schimbărilor, tentațiilor și pulsiunilor), și ajunge, în cele din urmă, în lumea celestă, datorită faptelor sale (refuză să-l omoare pe prinț, deși aceasta este singura posibilitate pentru a putea reveni în lumea apelor). Povestea pare țesută în jurul diferitelor etape simbolice pe care le parcurge mica sirenă în timp ce crește. Trece din copilărie la adolescență și alege să nu dea înapoi (să nu revină la etapele anterioare), pentru a reuși, în cele din urmă, să devină adult, iar la această vârstă „se înalță" și își găsește, în fine, calea/vocea. Un final mai fericit decât ne-am fi așteptat, nu-i așa[2]?

Află mai mult

Scufița Roșie

Nu toate poveștile clasice sunt basme. *Scufița Roșie*, de pildă, poate fi categorisită în funcție de versiuni. În cea a lui Charles Perrault, care se termină atunci când lupul e sătul după ce le-a mâncat pe fetiță și pe bunica ei, sfârșitul e mai degrabă moralizator decât fericit. Bettelheim îl citează pe Andrew Lang[3] în această privință: „Dacă toate variantele acestei povești s-ar termina precum cea a lui Perrault, ar fi mai bine să le dăm uitării". Versiunea Fraților Grimm, în schimb, în care vânătorul salvează cele două personaje și-l pedepsește pe lup, îi oferă copilului consolarea așteptată la sfârșitul poveștii. În această versiune, *Scufița Roșie* poate fi socotită un basm[4].

---

1 ANDERSEN (Hans Christian), *Basme*, Editura Ion Creangă, 1986, trad. de Al. Philippide.

2 CONSTANTINI (Chantal), „Le Conte de la Petite Sirène", în *Comment des enseignantes d'école maternelle „entendent" le silence de l'élève? — Étude clinique: des questions du chercheur aux questions de recherche*, teză de doctorat în științele educației, 2008.

3 LANG (Andrew), *Perrault's Popular Tales*, „The Fairy Books", Clarendon Press, 1888.

4 BETTELHEIM (Bruno), *op. cit.*

D. MORALA IMPLICITĂ

Un alt aspect important, care leagă basmele de desenele animate, este faptul că, spre deosebire de fabule, morala și poveștele educative pe care le putem obține din basmele animate nu sunt explicite. Pentru că acest lucru nu este necesar. Funcția educativă există și în basme, căci personajele principale devin modele care îi captivează pe copii și, totodată, îi ajută să crească. Spectatorii, proiectându-și viața asupra parcursului acestor eroi, înțeleg în mod implicit lecțiile de viață pe care-și doresc să le audă. Câștigul este cu atât mai mare cu cât persoana își însușește pe deplin și în mod voluntar aceste lecții. Basmele deformează realitatea cu ajutorul imaginarului, dar există întotdeauna un dram de realitate din care ne putem inspira, fie în trăsăturile umane ale personajelor (defecte, calități), fie în valorile transmise (importanța familiei, bunătatea, deschiderea minții...), fie în dificultățile întâlnite (încercarea de a găsi dragostea, dorința de a fi acceptat, încercarea de a ne depăși fricile...). Basmul îi vorbește celui care îl ascultă despre propria intimitate, în mod subtil, fără ca el să fie conștient de acest lucru. Iar ascultătorul poveștii își poate însuși această fărâmă de realitate, percepută în cadrul acestui mediu imaginar, după care poate să meargă mai departe. De altfel, filmele cu o morală prea explicită se îndepărtează de basmele animate: ele prezintă un risc real, acela de a-l influența pe spectator într-un sens restrâns, care poate nu-i convine, și de a limita astfel elementele benefice de care spectatorul poate profita.

„Personajele și evenimentele basmelor ilustrează și personifică [...] niște conflicte interioare, dar ele sugerează extrem de subtil cum ar trebui rezolvate aceste conflicte și ce pași ar trebui făcuți pentru a deveni niște oameni mai buni."[1]

1 *Ibidem*, p. 40 (*trad. mod.*).

E. EROUL

Eroul este personajul principal al unei povești, a cărui viață este plină de aventuri. Acest personaj, fie că este femeie sau bărbat, mare sau mic, matur sau copil, este foarte diferit de la o poveste la alta. Cu toate acestea, există și anumite puncte esențiale care îl definesc.

O FIINȚĂ OBIȘNUITĂ

În mod tradițional, eroii sunt cei care au încredere în viață, care îndrăznesc să își asume riscuri, care sunt cinstiți, blânzi, fermecători și știu să vadă dincolo de aparențe. Au, așadar, multe calități. Pe parcursul poveștii însă eroul apare ca o ființă mai mult sau mai puțin obișnuită, cu calități și defecte. De altfel, pentru ca privitorii să se poată identifica mai ușor cu eroul de pe ecran, el va fi în esență un om cât se poate de obișnuit, care dispune uneori de anumite puteri, dar nu este niciodată un zeu. Spectatorul știe că este un muritor, că soarta lui va fi aceeași ca soarta oricărui individ.

O FIINȚĂ CARE ACȚIONEAZĂ ÎN POFIDA OBSTACOLELOR

Faptul că eroii devin ființe extraordinare, ale căror fapte sunt demne de povestit, se datorează curajului cu care își înfruntă soarta. Căci ceea ce-l motivează întotdeauna pe erou nu este statutul său din poveste (prinț, cerșetor, războinic...), ci faptele lui. Eroul este capabil să treacă peste toate încercările la care este supus, chiar dacă îi este teamă, dacă este mic, sărac sau urât, și asta se întâmplă tocmai datorită anumitor competențe pe care trebuie să și le dezvolte: determinarea, forța, ingeniozitatea, bunătatea... Acest profil nuanțat al eroului îl ajută pe spectator să se

identifice cu el: „Chiar dacă nu sunt perfect(ă), și eu pot realiza lucruri deosebite".

O FIINȚĂ CARE SE SCHIMBĂ

Eroii basmelor animate, precum cei din basme, reprezintă schimbarea; ei simbolizează un alt mod de a vedea lucrurile într-o lume care trebuie să evolueze. Datorită calităților lor înnăscute și a celor dobândite, ei aduc transformări importante în mediul în care trăiesc și în ei înșiși. Deși procesul de transformare nu este atât de vizibil ca în cazul Bestiei (*Frumoasa și Bestia*) sau al Tianei (*Prințesa și broscoiul*), toți eroii devin „mai umani" pe parcursul filmului. Evoluția lor îi ajută pe copii (dar și pe adulți) să vadă cum pot fi depășite dificultățile atunci când eroii acceptă să evolueze. Exemplul lor îi încurajează și îi asigură pe spectatori că schimbarea este posibilă. Și, invers, „personajele negative", care nu înțeleg că trebuie să te maturizezi, întruchipează incapacitatea de a te adapta și cel mai adesea acest lucru îi duce la pierzanie. Datorită acestor legături cauză–efect, tânărul spectator poate învăța, indirect, să evite anumite „capcane" (precum o minte imobilă și rigidă) și să aprecieze anumite comportamente (precum adaptarea, toleranța, iertarea și punerea sub semnul întrebării) în viața de zi cu zi[1] [2]. Rezultatul acestei schimbări este faptul că eroul devine mai matur. El depășește acum o etapă dificilă, ceea ce îi permite să crească și să profite de acest lucru. Și face asta în funcție de vârsta sa (de pildă, Hänsel și Gretel, care sunt copii, dobândesc în mod simbolic o maturitate afectivă la sfârșitul poveștii, iar Albă-ca-Zăpada, care a devenit o domnișoară, își

1 SOLOMON (Gary), *Reel Therapy: How Movies Inspire You to Overcome Life's Problems*, Lebhar-Friedman Books, 2001.

2 MADISON C. și SCHMIDT R.J., *Talking Pictures: A Parent's Guide to Using Movies to Discuss Ethics, Values, and Everyday Problems with Children*, Running Press, 2001.

dobândește maturitatea sexuală). Avantajul este că, pe parcursul acestei evoluții, spectatorul poate percepe ceea ce îi este de folos pentru a avansa în propriile etape de dezvoltare.

ETAPELE „CĂLĂTORIEI EROULUI"

Această noțiune a fost introdusă de Joseph Campbell[1] (1904–1987), specialist american în domeniul mitologiei, profesor și scriitor, cunoscut pentru lucrările sale de mitologie și religie comparată, care a analizat în detaliu, în numeroase culturi, diferitele etape pe care trebuie să le parcurgă eroul pentru a-și îndeplini misiunea[2]. Altfel spus, personajul principal al intrigii, după pierderea neașteptată a inocenței, se implică într-o misiune, apoi se confruntă cu o serie de conflicte interne, înainte de a ajunge la punctul din care nu mai e cale de întors și de a se implica deplin în provocarea căreia trebuie să-i facă față. Eroul acționează apoi nesocotindu-și temerile. Pentru ca acest lucru să fie posibil, renunță la vechile idei, își schimbă comportamentul, își adaptează planurile și rezolvă misiunea inițială datorită noului său mod de a vedea lucrurile. Fiecare erou dobândește astfel o victorie sau o nouă relație, dar rezultatul va fi descoperirea unei noi laturi a sinelui. După publicarea teoriei sale, Campbell a inspirat mulți autori care au adaptat-o pentru a o simplifica sau a o particulariza. Vogler[3], de pildă, a conceput o versiune cu mai puține etape în ce privește călătoria eroului[4]; în cartea ei, Sturdevant[5] ne învață cum să alegem cele mai bune filme pentru a putea să suportăm mai ușor schimbările care intervin în viață, să descoperim cum

1 CAMPBELL (Joseph), *Eroul cu o mie de chipuri*, Ed. Herald, 2021.
2 *Vezi* Anexa 1 din prezentul volum.
3 VOGLER (Christopher), *Le Guide du scénariste — La Force d'inspiration des mythes pour l'écriture cinématografique et romanesque*, Dixit, 2002.
4 Vezi Anexa 1 din prezentul volum.
5 STURDEVANT (Cathie Glenn), *The Laugh and Cry Movie Guide*, Lightspheres, 1998.

să folosim filmele pentru a avea o părere mai bună despre noi și despre schimbările care intervin în viața noastră, să identificăm în ce etapă a tranziției ne aflăm și ce putem face în continuare, ca să scăpăm de blocajele emoționale din trecut și să avem puterea să ne imaginăm un „sfârșit" de poveste mai satisfăcător. Ne îndeamnă să ne detașăm de problemele noastre, să ne relaxăm și să ne bucurăm pur și simplu de „călătorie"; iar Dilts și Gilligan[1] au adaptat teoria lui Campbell la coachingul pentru viață.

La cinema, regăsim călătoria eroului în numeroase filme de succes: *Stăpânul Inelelor*, *Star Wars* şi *Avatar* — acestea sunt doar trei dintre cele foarte cunoscute. Trama mitică este considerată una dintre cheile succesului lor de casă. Călătoria eroului, rezultat al inconștientului colectiv (această călătorie inițiatică se regăsește în miturile din întreaga lume), impresionează în mod direct inconștientul spectatorului, care se recunoaște intuitiv în povestea eroilor. Această călătorie generică, ce se concretizează în mod diferit în fiecare film, este un indice pertinent pentru a recunoaște un basm animat.

Avantajul acestui model este că el îl determină pe spectator să-și dea seama treptat că, pentru a învinge răul, este important să înceteze să refuze să dea curs chemării (misiunii) și că este posibil să găsească curajul de a face față fricilor sale profunde pentru a-și descoperi adevăratele posibilități. Eroul care duce la bun sfârșit această călătorie devine un model deosebit de convingător, mai ales atunci când trebuie să facem față unor schimbări în viață, precum cele din copilărie sau adolescență. El ne poate ajuta să găsim forța să ne eliberăm de suferințele din trecut, să ne depășim temerile actuale și să acceptăm să ne protejăm pe viitor. Sturdevant[2] a extras trei etape importante și ușor de identifi-

1 DILTS R. și GILLIGAN S., *Le voyage du héros — Un éveil à soi-même*, InterÉditions, 2011.
2 STURDEVANT (Cathie Glenn), *op. cit.*

cat pentru a recunoaște călătoria eroului într-un film: pregătirea călătoriei (căutării), depășirea obstacolelor și rezolvarea misiunii. Toate poveștile prezentate în această carte urmăresc călătoria unui erou sau a unei eroine.

Află mai mult

Sturdevant definește astfel cele trei etape ale intrigii tipice a călătoriei eroului:

- *Actul 1* — Pregătirea căutării (misiunii): Situația de plecare, descrierea obiectivelor inițiale, apariția unui eveniment neașteptat, detașarea de inocența inițială.
- *Actul 2* — Depășirea obstacolelor: Reacționăm (folosim vechile soluții care nu funcționează când avem de-a face cu o problemă nouă), acționăm (lăsăm trecutul în urmă, ne desprindem de el și acceptăm să acționăm în pofida temerilor) și creăm (rodul tuturor lucrurilor învățate poate fi utilizat).
- *Actul 3* — Rezolvarea misiunii: Odată ce dorințele inițiale au fost împlinite, ni se deschid noi posibilități în viață, recompensa este mai bună decât cea anticipată la plecare[1].

F. EROUL NEGATIV

Dacă spectatorul se proiectează cu ușurință în trăsăturile eroului, mai există un protagonist al poveștii, care este și el foarte important: eroul negativ. Într-adevăr, real sau imaginar, acest personaj este mai tot timpul prezent în povești, din două motive:

- Mai întâi, el îl face pe spectator să se confrunte cu teama în mod simbolic, altfel spus, el personifică teama. Aceasta, „îmbrăcând" trăsăturile evidente ale eroului negativ, devine mai puțin înspăimântătoare, mai concretă, mai ușor de atacat. Este mai ușor să faci față unui dușman pe care-l cunoști. Cu atât mai mult cu cât

[1] „Cinema Therapy with Children and Adolescents", de Birgit Wolz, http://www.zurinstitute.com/cinema_therapy_children_course.html

toți eroii negativi au punctul lor slab, așadar toate temerile pot fi nimicite.

• Apoi eroul negativ joacă un rol esențial: el întruchipează toate slăbiciunile (interne) sau dificultățile (externe) ale spectatorului. Astfel, un copil se poate identifica fără probleme cu Cenușăreasa, dar își poate proiecta în același timp latura lui de copil capricios și răsfățat asupra surorilor vitrege ale Cenușăresei (slăbiciuni), în timp ce un altul își poate imagina că surorile vitrege nu sunt decât reprezentarea evidentă a fraților săi mai mari care refuză să se joace cu el (dificultăți).

„Atunci când un copil vă vorbește despre un erou negativ (un alt copil rău), el vă deschide o portiță spre tenebrele care-l frământă. Iar dacă decide să se joace cu acesta [...], o face pentru că povestea l-a învățat cum să-l domine.[1]

La fel ca în povești, spectatorii au și ei mulți dușmani în viața de toate zilele: chiar dacă aceștia sunt mai subtili și mai puțin evidenți, nu sunt mai puțin perfizi. Soarta eroilor negativi din povești oferă diferite soluții imaginației celui care va ști să profite de ele, pentru a-și crea propriile soluții. Există două tipuri de eroi negativi, care ne conduc la interpretări diferite.

EROUL NEGATIV CLASIC

El este întruchiparea răului și nu are sentimente. Îi place să-i facă pe alții să sufere, nu este capabil să se schimbe sau să se adapteze, iar la sfârșitul povești este eliminat. În acest caz, se face dreptate, iar spectatorul se poate simți în siguranță și apărat de soarta rezervată celor care fac rău. Cu atât mai mult cu cât eroii negativi

1 ANTIER (Edwige), *Pourqoui votre enfant rêve avec Disney?*, Robert Laffont, 2007, p. 54.

sunt deseori răspunzători de soarta lor, căci comportamentul lor și intențiile lor necurate conduc tocmai la pierzania lor[1]. Ideea că binele triumfă întotdeauna îl determină pe copil să adopte comportamentul unui „erou pozitiv“, și nu al unui „erou negativ“, căci primul îi oferă indicii simbolice despre ceea ce este bine sau rău. În plus, moartea eroului negativ reprezintă finalul angoaselor inconștiente pe care copilul și le proiecta asupra lui. Eroul, și prin asociere copilul, nu este doar victorios, ci este şi eliberat de ceea ce îl frământa și-l împiedica să progreseze. Sfârșitul eroului negativ îl ajută pe copil să spere că va putea trăi fără angoasele și temerile sale cele mai profunde.

Exemplu concret

Gaston din *Frumoasa și Bestia*
Moare alunecând în prăpastie, când încerca să ucidă Bestia, care îl iertase totuși. Ceea ce îl distruge cu adevărat sunt orgoliul său nemăsurat și incapacitatea de a se schimba și a deveni mai bun.

Regina din *Albă-ca-Zăpada și cei șapte pitici*
Din cauză că este geloasă pe frumusețea fiicei sale vitrege, regina încearcă să-și ucidă rivala, dar moare bătrână și urâtă.

Reversul acestui sfârșit fatal este că poate provoca un sentiment de vinovăție și teamă de a nu fi respins atunci când copilul se identifică prea mult cu personajele negative. În mod inconștient, copilul căruia i se spune deseori „ești rău“ sau care are impresia că nu reușește să fie niciodată îndeajuns de bun („eroic“) riscă să ajungă la un raționament nociv de tipul: „Dacă sunt atât de rău, lumea va vrea să scape de mine“. Această posibilitate, care este absurdă, poate fi moderată printr-o bună comunicare cu copilul după vizionarea filmului, dar și prin expunerea la basme cât mai variate, în care și eroii negativi sunt foarte diferiți.

1 BETTELHEIM (Bruno), *op. cit.*

EROUL NEGATIV NUANȚAT

Acțiunile lui au o motivație: eroul negativ se bate pentru ceva, la fel ca eroul pozitiv. Chiar dacă motivațiile lui inițiale nu sunt întotdeauna cinstite, el știe să se adapteze și se poate reabilita la sfârșit. Această soluție mai puțin radicală oferă o alternativă violenței și permite o viziune mai puțin maniheistă asupra lumii. În plus, copiilor care se identifică cu personajele negative li se oferă posibilitatea de a se reabilita pentru a avea parte de o existență pozitivă. Salvarea e posibilă, iar acest lucru îl liniștește pe copil în privința posibilelor sale erori. Altfel spus, pentru a evita ca un copil să creadă că poate face orice, fără să sufere nicio consecință, în povești va fi nevoie de mult efort și de multe sacrificii pentru salvarea eroului negativ. Este foarte important, așadar, ca eroul negativ „nuanțat" să-și poată răscumpăra greșelile prin actele sale.

Exemplu concret

Fratele Urs

Un băiat din Alaska, Kenai, se răzbună pe o ursoaică și o ucide, dar apoi rămâne lângă ursulețul orfan Koda, ca să-și răscumpere fapta. În acest film de desene animate, eroii negativi și pozitivi se confundă deseori, ceea ce dă de înțeles copiilor care privesc filmul că nimic nu este doar alb sau negru, ci lucrurile se întrepătrund și trebuie bine cântărite.

G. PERSONAJELE SECUNDARE

Aceste personaje pot fi extrem de diferite: caraghioase sau serioase, slabe sau puternice, de ajutor sau care îi judecă pe eroi, apropiate sau distante... Deși, din cauza lor, nu putem defini un film de animație drept un basm propriu-zis, aceste personaje sunt

purtătoarele unor simboluri și au efecte terapeutice pe care este interesant să le cunoaștem.

FAMILIA

Oricât de atipică ar fi ea, familia își găsește întotdeauna locul în basmele animate. Ea subliniază importanța transmiterii generaționale. Fie că sunt membrii unei familii prin adopție (*Tarzan*, *Lilo și Stitch*, *Sunt un mic ticălos*) sau copii biologici (*Incredibilii*, *Neînfricată*, *Trolii*), tinerii eroi vor să-și înțeleagă mai bine originile pentru a se construi și a-și găsi calea proprie în viață. Acești eroi care aleg să urmeze calea strămoșilor pentru a se simți împliniți îi ajută pe tinerii spectatori să facă același lucru.

„Cel care nu știe de unde vine nu poate
ști nici încotro s-o apuce."[1]

ELEMENTUL COMIC

Acesta nu este indispensabil în basmele tradiționale, dar este deseori prezent în filmele de desene animate. Și pe bună dreptate! Filmele sunt mult mai vizuale decât cuvintele, iar imaginația creatorilor o poate depăși uneori în intensitate pe cea a copiilor. Așadar, dacă eroii negativi au menirea să întruchipeze teama, personajele secundare caraghioase au menirea să atenueze teama, făcându-i pe copii să râdă. Teama există — nu putem nega acest lucru —, dar elementul comic îl poate ajuta pe spectator să uite de prezența ei la momentul potrivit, ca nu cumva aceasta să pună stăpânire prea tare pe copii. Acest lucru este foarte important în cazul copiilor de vârste mici, care se detașează mai greu de fricile

[1] DE HABSBOURG (Otto), *Le Nouveau Défi européen*, Fayard, 2007.

lor. În general, prostioarele, glumele, situațiile ridicole și cascadoriile sunt instrumente universale pentru a alunga teama prin amuzament.

Exemplu concret

În *Regele Leu*, intensitatea scenei de luptă finale între lei și hiene este temperată de dansul lui Timon și de remarcile lui Pumbaa. Și, invers, în *Spirit: Armăsarul Vestului Sălbatic*, nu există personaje amuzante care să atenueze intensitatea anumitor scene și să calmeze neliniștea micilor spectatori. De fapt, acest gen de filme în care momentele dure nu sunt „îndulcite" de nimeni și de nimic se adresează unui public îndeajuns de matur, care poate să atenueze singur dificultatea anumitor scene.

„De dragul copilului dumneavoastră, nu trebuie să confundați expresia «a fi prost» cu «a face prostii», căci aceasta din urmă i s-ar putea părea culmea inteligenței.[1]"

MENTORUL

În basmele animate, mentorul îl personifică pe adultul care vine în ajutorul copilului, care este capabil deopotrivă să îl îndrume și să-l accepte așa cum este. El reprezintă experiența și cunoașterea pe care trebuie să le transmită, căci aceasta este misiunea lui. El îl reprezintă într-o oarecare măsură pe părintele binevoitor, lipsit de orice tensiune oedipiană, datorită poziției sale care este în egală măsură apropiată și distantă (de pildă: Zâna albastră din *Pinocchio*). Ea îl îndrumă pe erou, care la început e neștiutor, spre maturitate. Această prezență liniștitoare îi permite personajului principal (și deci spectatorului care se identifică cu el) să se simtă susținut chiar și în momentele dificile. Această coexistență

1 ANTIER (Edwige), *op. cit.*, p. 97.

(acompaniere) nu este întotdeauna lipsită de asperități, iar eroul și mentorul se schimbă deopotrivă datorită acestei întâlniri.

Exemplu concret

În filmul de animație *Mașini*, relația dintre Doc și Flash este mai întâi agitată, căci niciunul dintre ei nu suportă să i se conteste valoarea. În cele din urmă însă, datorită acestei experiențe și sprijinului oferit de Doc, Flash va deveni un „nou om".

3. PARTICULARITĂȚILE BASMULUI ANIMAT

Basmele animate păstrează, așadar, multe dintre elementele esențiale ale basmului clasic și perpetuează astfel, în felul lor, această moștenire cu virtuți terapeutice. Există însă și anumite deosebiri între basmele transmise pe cale orală și cele animate moderne. Este posibil să percepem unele dintre aceste diferențe drept o formă de adaptare de care putem profita.

A. O POVESTE PE CARE O PRIVIM

O primă deosebire notabilă, despre care am vorbit deja mai devreme, este faptul că basmul animat este vizual. Spre deosebire de povestea spusă în cuvinte, filmul oferă imagini precise, rod al imaginației și interpretării câtorva persoane: echipa de creatori, realizatorul și/sau producătorul. Filmul a pierdut o parte din misterul tradiției orale (așa cum s-a întâmplat și odată cu apariția poveștilor tipărite). Posibilitatea de a ne proiecta propria imaginație în zonele de umbră transmise în mod voluntar de poveste este, așadar, redusă. Chiar și în cazul unor imagini explicite, publicul continuă să asimileze numai ceea ce vrea (conștient

sau nu) să vadă și să înțeleagă. În cazul aceluiaşi film, al acelorași imagini proiectate în fața unei săli pline de spectatori, fiecare privitor va avea o interpretare diferită în funcție de viața sa, de experiențele sale, de starea de spirit sau de persoana cu care vede filmul. Misterul se reduce, așadar, dar capacitatea de transfer continuă să existe, iar posibilitatea de a descoperi lucruri noi sporește.

B. O ADAPTARE MAI LARGĂ

A doua deosebire față de tradiția orală constă în faptul că basmul animat este difuzat pe scară mult mai largă, pentru un public mult mai numeros și mai diversificat decât în cazul lecturii unei povești. În mod paradoxal, filmul redă poveștii un caracter universal, pe care tradiția scrisă l-a restrâns, pentru că se adresa numai anumitor sectoare ale populației (Charles Perrault și-a scris *Poveștile* în special pentru curtea regelui)[1].

Difuzarea pe scară largă limitează însă posibilitatea de a schimba unele detalii ale basmului, ceea ce povestitorii tradiționali puteau face. Oricum, chiar dacă basmele animate nu se adaptează direct la indivizi, ele se adaptează tendințelor sociale. Femeile, de pildă, sunt mult mai puternice și mai independente (*Neînfricată*, *Moana/Vaiana*), construcțiile familiale evoluează (*Povestea jucăriilor*), iar dezvoltarea personală este mai importantă decât căsătoria (*Regatul de gheață*). În plus, datorită diferitelor niveluri de lectură, basmele animate se adaptează ușor la vârsta spectatorilor, pentru ca fiecăruia să-i placă ce vede și să fie impresionat. Acest lucru permite abordarea poveștii, a umorului și a personajelor în mod diferit, în funcție de maturitatea și referințele proprii fiecărei generații (vezi caseta următoare).

---

1 SALEH (Zeenat), „Disney et sa baguette magique", *CinémAction*, nr. 116, coord. de AUROUET C., Éditions Charles Corlet, 2005, pp. 170–176.

Exemplu concret

Kirikou și vrăjitoarea[1]

Scena din film care explică cum a devenit vrăjitoarea Karaba o vrăjitoare rea este îndeajuns de sugestivă pentru ca spectatorii copii să înțeleagă că niște bărbați i-au făcut rău și pentru ca adulții să înțeleagă că a fost victima unui viol. Fără a avea intenția de a-i șoca pe copii cu un subiect atât de dificil, această poveste abordează totuși o problemă delicată. Michel Ocelo spunea de altfel într-un interviu[2] că tema pe care a abordat-o a încurajat cel puțin o spectatoare să-și împărtășească experiența personală. După părerea ei, Kirikou întruchipează „emanația lui Karaba pentru ca ea să-și poată depăși tragedia personală". Vizionarea filmului a încurajat-o pe această spectatoare să vorbească despre ceea ce i s-a întâmplat și să-și poată trăi viața mai departe. Astfel, basmul animat continuă să se adapteze la publicul său într-un mod mai direct sau mai puțin direct și să-i permită fiecărui spectator să extragă din el ceea ce îi este necesar la un moment dat.

C. O VERSIUNE ATENUATĂ

A treia deosebire: basmul animat este în general „îndulcit", spre deosebire de versiunile inițiale, mai șocante și mai dure.

Exemplu concret

Cenușăreasa

În versiunea Fraților Grimm, surorile vitrege ale Cenușăresei își mutilează picioarele pentru a-și putea băga piciorul în pantof, iar răutatea lor e pedepsită de păsări, care le scot ochii. Au fost rele pentru că-și doreau să fie cele mai frumoase, iar pedeapsa lor a fost să nu mai fie capabile să vadă frumusețea, dar au fost

---

1 Filmul descrie strădaniile unui copil (Kirikou) dintr-un sat african, care vrea să-și scape satul de vrăjitoarea cea rea, Karaba *(N.t.)*.

2 GUDIN (Christine), „J'utilise les contes comme un minerai avec lequel j'essaie de faire des bijoux", Interviu cu Michel Ocelot, *CinémAction*, nr. 116, Éditions Charles Corlet, 2005, pp. 267–274.

și desfigurate în același timp... Pedeapsa este pe măsura faptei. În orice caz, versiunea Disney este mult mai blândă...

Această etapă de adaptare poate însă lipsi povestea de o parte a puterii sale educative, căci nu-l mai pune pe cititor față în față cu anumite realități dure ale vieții, iar pe copii îi îndepărtează de simbolul dătător de siguranță: dreptatea absolută. Tinerii spectatori din ziua de azi sunt deja îndeajuns de expuși, fără să vrea, la imaginile unei actualități deseori violente, așa încât nu mai e nevoie să fie șocați în și mai mare măsură. Sperăm însă ca ei să aibă posibilitatea să aleagă să învețe singuri, amuzându-se și entuziasmându-se. Basmele transmise pe cale orală în vremurile de demult vorbeau despre o realitate în care copiii creșteau și erau educați cu frica bătăii. Basmele de acum sunt pozitive și mai încurajatoare. Ele reprezintă tipul de educație privilegiat actualmente, propunând o motivație sau un imbold (celebrul morcov care a înlocuit bățul), pentru a-i încuraja pe copii să progreseze de bunăvoie. Noțiunea de dreptate continuă să existe prin intermediul unor pedepse care pot fi destul de severe, dar care deseori sunt mai puțin explicite.

Exemplu concret

Tarzan

În film, îl zărim pe Clayton, personajul negativ, atârnat de un copac (ca în teatrul de umbre chinezesc). El este pentru totdeauna prizonierul naturii pe care a vrut s-o exploateze în beneficiul său (și în acest caz soarta este pe măsura erorii comise). Faptul că moartea lui este doar sugerată, fiind dedusă indirect (umbra este vizibilă doar pentru o fracțiune de secundă), atenuează violența, dar spectatorul înțelege perfect că este vorba despre un final neplăcut.

D. LOGICA PRECEDE SIMBOLISTICA

Cea din urmă diferență între basmul oral și cel sub formă de film este marcată de pierderea simbolurilor. În poveștile tradiționale, fiecare detaliu este un simbol care are sens pentru inconștient. De pildă, în povestea *Cele trei pene fermecate* (Frații Grimm), cel mai mic fiul al regelui reușește să moștenească tronul datorită unei broaște ascunse sub pământ, care îl ajută să-și împlinească visul. În mod simbolic, animalul reprezintă *Se*-ul tânărului erou, iar atunci când el se conectează la această parte inconștientă (armonia Se-ului, Eului și a Supraeului), eroul poate progresa spre înțelepciune și accede la maturitate, simbolizată prin statutul regelui (dacă doriți mai multe detalii despre analiza simbolică a acestei povești și a multor altora, vă invit să citiți excelenta carte a lui Bruno Bettelheim, *Psihanaliza basmelor*). Nimeni nu știe însă de unde apare broasca, nici ce face ea sub pământ și de ce decide să-l ajute pe erou. Toate aceste detalii nu au nicio importanță în povestea tradițională, căci copilul înțelege inconștient doar ceea ce îi este de folos pentru a crește. În filme, această putere simbolică se diminuează în favoarea unei înțelegeri mai realiste și explicite, care înlesnește înțelegerea conștientă a poveștii. Intervenția neexplicată a broaștei ar putea fi luată drept o lipsă de coerență a scenariului. În poveste, simbolistica pare, așadar, să conteze mai mult decât logica, în timp ce în filmul de animație este invers. De ce?

• În primul rând, povestea orală durează mult mai puțin (5 până la 20 de minute, în funcție de povestitor) decât filmul (care durează cel mai adesea o oră și jumătate). Acest mic interval induce o concentrare importantă de simboluri care ar fi, fără îndoială, mai deranjantă dacă ar dura mai mult timp. Filmul își poate permite să fie mai lung, căci imaginația solicitată într-o poveste orală are nevoie de mai multă energie (căci totul trebuie

să fie creat din nimic) decât imaginația solicitată de o poveste vizuală, care vine deja cu imagini de-a gata. Asta pentru că 80% din informația pe care o percepem folosește canalul vizual și, cel mai adesea, ceea ce vedem este și ceea ce reținem mai bine. Filmul este deci mai ușor de urmărit decât o poveste transmisă doar pe cale orală, ceea ce permite în egală măsură o durată mai mare a basmului animat.

• Aspectul vizual este foarte important, așadar. Simbolistica poate fi mult mai bogată în basmele orale, căci este doar sugerată, în timp ce în filme, este arătată în mod explicit. Iar simbolul ce provine din inconștientul colectiv este mult mai puternic atunci când ni-l însușim în mod direct. Îl acceptăm cu mai multă ușurință dacă este posibil să-l adaptăm situației noastre. Imaginea explicită limitează, în schimb, această posibilitate, iar simbolul, neajustat reprezentărilor spectatorului, poate părea străin și impus, deoarece este introdus prin intermediul unei alte imaginații decât a noastre.

• În fine, povestașul se poate adapta auditorului său, se poate baza pe anumite simboluri, poate renunța la cele care par să fie mai greu de asimilat, răspunde la întrebări și potrivește elementele-cheie în așa fel încât auditoriul să continue să fie atent. Filmul, odată creat, nu se mai adaptează (cu excepția traducerilor în limbile altor țări, unde rulează). Trebuie să fie, așadar, ușor de înțeles pentru a putea impresiona un număr cât mai mare de spectatori. Spectatorul așteaptă niște explicații și răspunsuri pentru fiecare acțiune. Un film poate fi deci plin de simboluri, dar scenariul principal trebuie să rămână logic și clar. Tocmai de aceea filmul adoptă deseori un punct de vedere omniscient, care îi permite spectatorului să înțeleagă mai bine ansamblul situației și punctele de vedere ale diferitelor personaje, în timp ce povestea orală se concentrează cel mai adesea asupra unui singur erou.

Exemplu concret

Comparație între o poveste clasică și adaptarea ei pentru marele ecran: *Frumoasa din pădurea adormită*

În versiunea Fraților Grimm, prințul apare pentru prima oară atunci când prințesa se trezește. Povestea nu ne spune nici cine este, nici de unde vine, el ajunge fără probleme la castel (tufele cu spini se dau laoparte în fața lui). Ceea ce contează este că el ajunge când prințesa este pregătită să-și primească sărutul. Cei o sută de ani reprezintă simbolic intervalul necesar pentru ca tânăra fată să fie îndeajuns de matură pentru a deveni o persoană adultă. De altfel, toți prinții care încearcă prea devreme s-o salveze mor în mărăciniș, ceea ce evocă pericolele pe care le întâmpini când te maturizezi prea devreme.

În versiunea Disney, prințul apare din primele minute ale filmului, iar afecțiunea lui pentru prințesă este marcată de legătura dintre tații lor. El o întâlnește pe prințesă și o îndrăgește înainte să adoarmă și luptă împotriva zânei rele ca s-o salveze. Somnul prințesei Aurora nu durează mult, căci de astă dată nu mai primează simbolistica perioadei de latență, ci dezvoltarea unei povești de dragoste care să pară verosimilă. Aceasta trebuie să se bazeze pe eforturi și pe o trăire împărtășită, pentru ca spectatorul să se poată identifica mai ușor cu personajele pe care le cunoaște și le înțelege.

E. CONCLUZIE

Basmele tradiționale impresionează cu mai multă ușurință inconștientul și vehiculează, cu ajutorul simbolurilor, numeroase mesaje despre dezvoltarea copilului. Basmele animate sunt mai sărace în simboluri și impresionează, așadar, în mod indirect inconștientul. Ele pot fi vizionate de un public mai numeros, iar timpul de vizionare, mai lung și axat pe vizual, îi înlesnește spectatorului imersiunea în poveste și-i oferă mai multe posibilități de identificare și proiecție.

După părerea mea, este important să combinăm cele două maniere de a spune o poveste. Filmele nu înlocuiesc basmele tradiționale: ele le democratizează, le deschid, le completează, pentru a îndeplini mai bine rolul de poveste universală capabilă să însoțească orice persoană în dezvoltarea sa. Cel mai interesant pentru dezvoltarea unui copil este să asocieze lectura poveștii originare cu vizionarea filmului de animație, chiar dacă apoi vor trebui discutate deosebirile și asemănările dintre ele.

Deși este adevărat că basmele animate pierd anumite aspecte atractive ale basmelor clasice, ele oferă totuși o largă paletă de posibilități, fapt pentru care merită să le acordăm tot interesul. Perpetuând regulile basmelor clasice, ele perpetuează și contribuția lor educativă pozitivă și transmit o parte din înțelepciunea acumulată de generațiile precedente. Basmul animat poate oferi astfel numeroase mesaje importante ascunse sub o aparentă naivitate. În cea de-a doua parte a cărții, vom discuta pe larg despre unele dintre aceste mesaje, pentru a le putea folosi eficient în cinematerapie.

II.

Cele trei elemente de bază ale unei cinematerapii eficace în familie

În această carte am încercat să evidențiez aspectul de „autocoaching“ al cinematerapiei. Altfel spus, scopul esențial nu este să vindecăm într-un context medical, ci să prevenim, să reparăm și să acționăm în sfera familială cu ajutorul unui instrument ludic și instructiv: basmul animat. Pentru a reuși acest lucru, cinematerapia în familie se bazează pe trei etape pe care le putem considera trei elemente de bază (trei piloni):

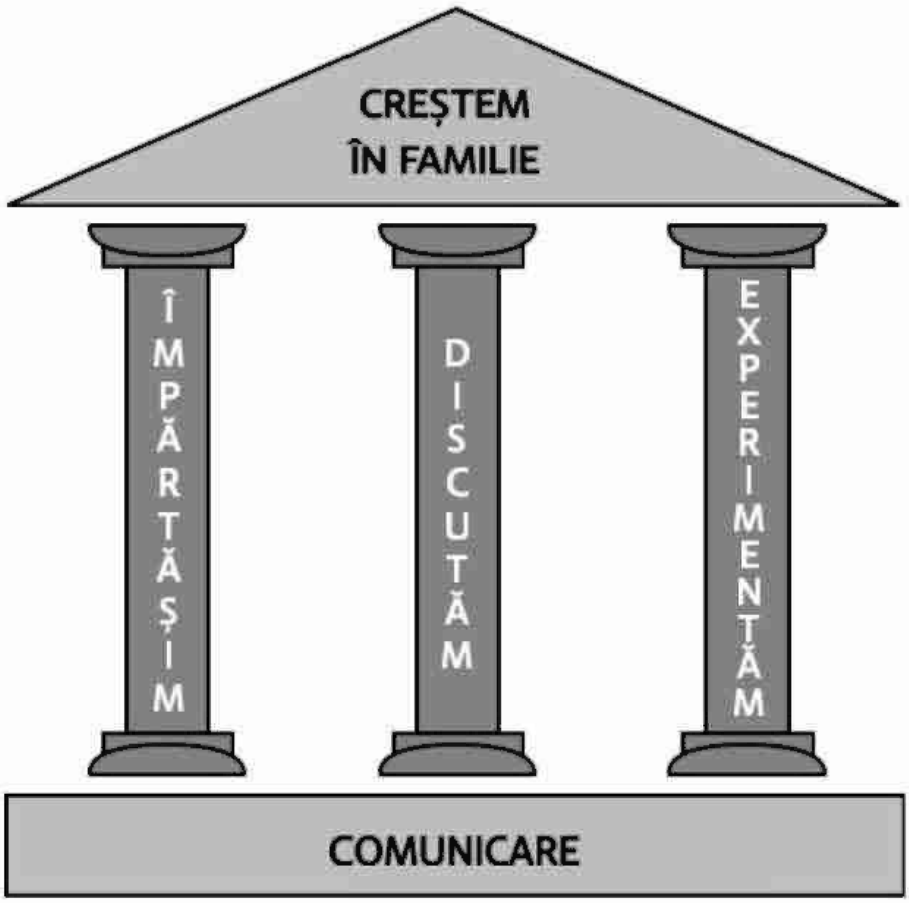
1. Să petrecem împreună câteva clipe plăcute și să ne împărtășim reacțiile imediate, bogate în sensuri pentru spectator și apropiații săi.

2. Să inițiem un dialog deschis și binevoitor pe baza basmului animat, pentru a stimula și a alimenta contribuțiile benefice.

3. Să experimentăm, prin acțiune sau joc, învățămintele pozitive ale filmului, pentru a le consolida și adapta.

Pentru a rezista, acești trei piloni au nevoie de un soclu comun pe care să se sprijine și să se bazeze: comunicarea. Fie că se realizează prin cuvinte, postură, contact sau priviri, comunicarea este baza indispensabilă pentru ca fiecare pilon să reziste.

Datorită unei astfel de fundații și unei susțineri solide, cinematerapia îl poate ajuta pe fiecare spectator care dorește să se dezvolte în familie. Să vedem acum mai îndeaproape ce înseamnă cei trei piloni.



1. SĂ ÎMPĂRTĂȘIM

Să împărtășim înseamnă să aprindem televizorul, să ne adunăm pe canapea și să trăim o experiență unică, agreabilă și instructivă în familie. În cadrul acestei experiențe, trei elemente-cheie sunt foarte importante:

• **Înainte:** Mai întâi, este foarte important să alegem basmul animat potrivit. Acesta trebuie selectat în funcție de câteva criterii: vârsta copiilor care sunt de față, gusturile lor și cele ale părinților. Ceea ce contează este ca fiecare participant la vizionare să se bucure de experiență.

• **În timpul:** Urmează apoi vizionarea filmului. Pentru copil este important să-l vadă în familie, măcar prima oară. Acest lucru îi va permite să stabilească o comunicare verbală și nonverbală în timpul filmului. Părinții și copiii pot discuta în timpul vizionării. Aceste discuții sunt foarte succinte, așa încât copilul le va uita imediat. În plus, faptul că părinții și copiii sunt împreună le permite să-și împărtășească reacțiile afective și emoțiile fără ajutorul cuvintelor. Pentru ca acest schimb să fie și mai intens, spectatorul are de câștigat dacă este în starea de „atenție conștientă", altfel spus, într-o stare de receptivitate sporită, care îi permite să capteze mai bine semnalele interne (reacții, emoții, comportamente și afecte personale) și externe (reacții, emoții, comportamente și afecte ale celor din jur).

• **După:** Și, în fine, după ce se termină filmul, copiii au deseori reacții pe care este interesant să le recunoaștem și să le înțelegem pentru a-i însoți mai bine. Uneori, trebuie să îndreptăm atenția copilului spre realitatea imediată și/sau să-l liniștim pentru a putea începe apoi un dialog constructiv.

Să vizionăm împreună un film = să ne bucurăm
de învățămintele sale pozitive

2. SĂ DISCUTĂM

Atunci când copilul este binedispus după vizionarea filmului, este bine să-i ascultăm impresiile și să-i punem niște întrebări, să discutăm despre film și să-l ajutăm astfel să-l înțeleagă mai bine.

• **Să înțelegem filmul:** Dialogul, dat fiind că îl determină pe fiecare participant să spună ce gândește despre film și ce impresie i-a făcut, ne ajută să înțelegem filmul mai bine. În plus, fiecare revenire ne face să privim altfel povestea și ne ajută să descifrăm

mai multe sensuri. Filmul este, așadar, mai bine înțeles; el este asimilat suficient de bine încât să ne putem da seama dacă ne-a plăcut sau nu.

• **Să-i înțelegem pe cei din jur:** Un schimb de întrebări și răspunsuri le permite părinților să-și înțeleagă mai bine copiii, și invers. Răspunsurile dezvăluie cum gândește copilul, cum se simte, ce își dorește, ce probleme îl frământă, ceea ce îi ajută pe părinți să-și ajute copilul mai eficient în depășirea anumitor dificultăți.

• **Să ne înțelegem pe noi înșine:** În fine, dialogul care urmează după vizionarea filmului îi ajută pe copil și pe părinți deopotrivă să se aplece asupra lor, mai mult sau mai puțin conștient, ca să găsească niște soluții, să se adapteze și să avanseze. În plus, dialogul creează o punte cu două sensuri între imaginar și real, care ne permite să conștientizăm contribuția pozitivă a basmelor animate. Părintele își poate ajuta copilul să se identifice (alegându-și ca model, la momentul potrivit, anumite personaje-cheie) și să se proiecteze în poveste (ajutându-și copilul, de pildă, să se exprime prin intermediul unui personaj).

Datorită dialogului, legăturile create astfel între persoane și între real și imaginar vor putea spori capacitatea basmelor animate de a-și distra spectatorii și de a-i ajuta să se dezvolte.

Întrebări + ascultare = conștientizăm
învățămintele pozitive ale filmelor văzute

3. SĂ EXPERIMENTĂM

Experimentarea ne permite să trecem de la înțelegerea teoretică a cuvintelor și a imaginilor la asimilarea lor concretă. Aceasta este importantă, chiar indispensabilă, în cazul copiilor mai mici de

10 ani, pentru a-și contura niște „concepte înalt personalizate“[1], care îi ajută să cunoască lumea mai ușor. Copilul, experimentând și testând ceea ce a putut înțelege din film, poate continua să comunice, să creeze și să testeze propria sa versiune asupra evenimentelor. Dacă pune în practică aceste lucruri, poate aprofunda și modifica ceea ce a înțeles, pentru a-și însuși mai bine informațiile. El își poate dezvolta astfel imaginația, se poate simți în siguranță (lucrurile neînțelese sunt mai puține) și mai încrezător („sunt în stare să transform ceea ce văd în realitate“). În cazul copiilor, experimentarea poate îmbrăca forma unui joc (se joacă cu jucăriile, imită personajele, interpretează roluri...) sau a unei manifestări artistice (desenează, pictează, dansează...). În cazul celor mari, se poate concretiza sub forma unor obiective alese și inspirate de basmul animat. Adultul este interesat să-și poată ajuta copilul să devină un actor al vieții sale, un agent capabil să concretizeze și să consolideze ceea ce a asimilat datorită filmului și dialogului, dar fără a pierde din vedere și clipele de amuzament din familie.

Aplicare (obiective, jocuri, arte) = punerea în practică a învățămintelor pozitive ale filmului

[1] BETTELHEIM, *op. cit.*

IV.

Cum pregătim și ne bucurăm de momentele petrecute împreună

1. SĂ VIZIONĂM UN FILM ÎN FAMILIE

În această carte am tot vorbit despre ce înseamnă să împărtășești o experiență intensă și să discuți cu ceilalți despre ce simțiți. Principala condiție pentru a putea trăi un astfel de moment este, firește, să fii în familie (în sensul larg al cuvântului). Părintele, când decide să propună o activitate la care să participe toată familia, demonstrează cât de mult îl interesează copiii săi — el creează astfel elemente de interes și de amuzament comune, amintiri presărate cu râsete și bucurie, momente de complicitate unice.

Sfaturi și trucuri

Pregătirea atmosferei de dinaintea vizionării filmului este foarte importantă, căci îi permite copilului să se pregătească, să-și activeze receptivitatea și dorința de a-l vedea. Copiilor le place foarte mult când părinții improvizează și folosesc tot felul de trucuri care

amintesc de film: se machiază, se costumează, pregătesc gustări, dansează, fac jocuri de lumini, le spun povestea pe care se bazează desenul animat, aleg o jucărie de pluș sau un obiect..., totul fiind legat de film.

Familia prezentă la vizionarea filmului este deschisă la dialog și așteaptă cu nerăbdare să fie puse întrebări și să fie împărtășite impresii. Răspunsurile (în general scurte) de pe parcursul vizionării îl pot liniști pe copil și îi permit să urmărească filmul în continuare în bune condiții. În plus, întrebările lui le oferă părinților indicii despre temele interesante pe care le pot aborda mai târziu în discuția cu el, iar răspunsurile succinte ale părinților pot contribui la dezvoltarea stării de atenție conștientă.

În timpul proiecției filmului, comunicarea nu înseamnă neapărat să se vorbească. Comunicarea nonverbală are o importanță majoră în această etapă de transmitere. Prezența membrilor familiei, adunați cu toții în fața aceluiași ecran, lasă să se facă simțite elemente prețioase despre trăirile fiecăruia. Dacă filmul este vizionat fără supravegherea părinților, copilul nu poate fi susținut în cazul unor reacții pe care acesta le poate suscita. Împărtășirea trăirilor este foarte importantă în cazul copiilor foarte mici, care se află într-un stadiu de dezvoltare în care au nevoie de apropiere, de intimitate. De pildă, un copil care se agită în cazul unor scene de violență, care se ghemuiește în brațele părinților sau care plânge la vederea anumitor scene își transmite emoțiile fără să spună un cuvânt. El dă frâu liber emoțiilor într-un context liniștitor, în care părintele, precum o ancoră, întruchipează realitatea și îi potolește imaginația, fără a o bloca însă. Aceste emoții reflectă lumea sa interioară și reprezintă indicii ce trebuie să fie receptate de cei din jur.

În această logică a împărtășirii, atunci când părintele cade pradă unei emoții, și el o poate exprima prin cuvinte sau prin

gesturi. Copilul, când constată că și cei din jur sunt impresionați de film, se va simți mai în largul lui să comunice despre el atunci când va simți nevoia s-o facă. Faptul că-și împărtășește emoția îl ajută s-o înțeleagă mai bine și s-o scoată la iveală, să scape de ea, pentru ca angoasa să nu-l acapareze.

Părintele, prin prezența și luarea sa de poziție, acționează ca un mediator între copil și ecran. El aprobă alegerea poveștii și îi permite implicit copilului să-și proiecteze fantasmele asupra personajelor fără să se simtă vinovat. El este purtătorul unui mesaj menit să-l liniștească și să-l stimuleze pe copil, care știe că părintele e lângă el și-l poate sprijini când cade pradă emoțiilor și își pune întrebări. Înlesnind comunicarea bazată pe reacțiile spontane ale copilului, pe care acesta alege să le împărtășească, adultul îi este alături și îi încurajează cu bunăvoință reacțiile. Transmiterea și difuzarea de valori intergeneraționale, atât de prețioase în tradiția poveștilor orale, pot fi păstrate într-o manieră ludică și creativă — un soi de variantă modernă a momentelor în care strămoșii noștri povesteau basme la gura sobei...

Află mai mult

Ecranele și copiii

Pe parcursul dezvoltării, copilul are nevoie să-și creeze repere spațiale (să exploreze, să arunce lucruri, să guste, să atingă...), temporale (să înțeleagă înlănțuirea activităților zilnice, alternanța zi/noapte, să vorbească despre activitățile desfășurate sau pe care urmează să le desfășoare, să întoarcă paginile unei cărți...) și sociale (să comunice, să întâlnească oameni, să înțeleagă ce înseamnă diferențele între anumite lucruri și să aibă parte chiar și de unele frustrări...). Folosirea prea devreme și prea intensă a ecranelor poate întârzia deprinderea acestor lucruri, cu atât mai mult atunci când copilul e lăsat singur în fața lumii virtuale[1].

[1] BOSSEIÈRE M.-C., DUCANDA A.-L. și MARCELLI D., „Plaidoyer pour un nouveau syndrome: «exposition précoce et excessive aux écrans»" (EPEE), *Enfance & Psy*, nr. 79, 2018, pp. 142–160.

În cadrul cinematerapiei, ecranul este un suport (și nu un scop în sine) folosit în mod conștient de părinte pentru a contribui la dezvoltarea armonioasă a copilului. Împărtășirea, dialogurile și experimentele asociate filmului îmbogățesc reperele spațiale, temporale și sociale pe care copilul este pe cale să și le dezvolte.

În plus, filmul vizionat în familie are o funcție de coagulare: el devine un suport de experiență colectivă, un vector de comunicare și de referințe comune, care îmbogățesc experiența familiei și consolidează legăturile în cadrul unei aventuri comune. Copiii, adolescenții și familiile lor se consolează atunci când observă în film aceleași probleme cu care se confruntă în viața de zi cu zi. Anumite filme, având efecte similare unui grup de sprijin, îi ajută pe spectatori să se simtă mai puțin singuri și mai puțin izolați.

Sfaturi și trucuri

Ce fel de ecran?
De obicei, tabletele, telefoanele și laptopurile de talie mică reduc posibilitatea de a viziona un film sau de a juca jocuri în număr mai mare. Ele încurajează mai degrabă singurătatea și izolarea. În schimb, ecranul televizorului sau cel de la cinematograf sunt îndeajuns de mari pentru întreaga familie, ele sunt, așadar, mult mai adaptate pentru cinematerapie.

Pe de altă parte, nu este întotdeauna posibil să privim un film împreună. Părintele, de pildă, poate fi ocupat cu treburi sau copilul a văzut poate deja filmul la un prieten. Tot astfel, persoana care se ocupă de copil — psiholog, coach, educator, profesor sau altcineva — poate că nu are la dispoziție acea oră și jumătate necesară pentru a viziona un film. În măsura în care este posibil, atunci când copilul vizionează filmul singur, este recomandabil să alegem un film pe care l-a mai văzut deja înainte în compania cuiva. În acest caz, copilul și-a creat deja niște repere, părintele a avut grijă să-i alunge temerile, așa că știe că totul se termină

cu bine pentru erou. În plus, își amintește cu plăcere de vizionarea trecută, în compania celor dragi, și asta e de natură să-l liniștească. Prin urmare, este mai puțin probabil ca cel mic să se regăsească din nou față în față cu temerile sale. În orice caz, ceea ce este important în cinematerapie este ca cel mic să se bucure de compania cuiva, fie și după vizionare, pentru ca el să poată face legătura între ficțiune și realitate. Pentru ca acest lucru să fie posibil, părintele poate încerca să afle ce a înțeles copilul și ce a simțit vizionând acest film. În acest caz, experiența nu este la fel de spontană și completă ca în cazul vizionării filmului împreună, dar interesul din partea părintelui și dialogul pot asigura într-o oarecare măsură împărtășirea experienței.

Sfaturi și trucuri

Ajutați-i pe copiii mai puțin vorbăreți să discute despre film după vizionare

Întrebarea pe care i-o punem în primul rând copilului este: „Poți să-mi povestești filmul pe care l-ai văzut?" În cazul copiilor mai mari, acest tip de abordare e suficientă pentru a obține rezultatul scontat, dar în cazul celor mai mici, întrebarea se poate dovedi prea vagă, prea ambiguă și poate solicita prea multe răspunsuri posibile pentru ca ei să reușească să formuleze măcar unul. Ca să-i ajutăm să se exprime, este posibil să punem întrebări generice care se inspiră din etapele clasice ale călătoriei eroului: „Cine este eroul?", „Cum este la începutul filmului?", „De unde vine, unde se află la începutul filmului?", „Care este visul lui?", „Cu ce probleme se confruntă?", „Primește ajutor din partea cuiva? Cine îl ajută?", „Cum reușește să-și rezolve problema?", „Și-a putut împlini visul?", „Ce a câștigat la sfârșit? Cum arată el acum?"...

2. SĂ STIMULĂM ATENȚIA CONȘTIENTĂ

Pentru ca filmul să-și poată îndeplini rolul terapeutic, spectatorul trebuie să devină conștient de ceea ce vede (*conscious awareness*). Această tehnică a cinematerapiei ne invită să ne concentrăm asupra filmului și reacțiilor pe care le provoacă acesta în timpul vizionării. Scopul este să fim deplin receptivi la trăirile noastre, precum și la ale celor din jur, fără să le judecăm sau analizăm imediat. Ideea de bază este că experiența precede procesarea intelectuală, altfel spus, corpul simte ceva înainte ca mintea să interpreteze ceea ce simțim. Să practici „atenția conștientă" presupune, așadar, să privești filmul cu tot corpul și mai puțin „cu creierul", pentru ca acesta să nu îți altereze emoțiile, încercând să le descifreze rațional în mod prematur. Dacă ești atent la reacții, ai ocazia să primești indicii importante despre modul în care percepi, înțelegi și te îmbogățești pe parcursul filmului.

„Obiectivul este să treci din postura de spectator nonconștient în cea de observator al frământărilor psihice și fizice provocate de film."[1]

Sfaturi și trucuri

Ce înseamnă să fii atent în mod conștient

- Să fii atent la poveste și la tine însuți.
- Să-ți încurajezi curiozitatea, fără să te pronunți și acceptând tot ceea ce ți se întâmplă atunci când receptezi filmul.
- Să fii atent la modul în care imaginile, ideile, personajele și situațiile îți afectează trăirile.
- Să dai curs emoțiilor și să le lași să se manifeste cu bunăvoință, să le dai frâu liber.

1 GILLY (Patrice), *op. cit.*, p. 54.

- Să fii atent la momentele de tensiune sau de relaxare ale corpului.
- Să fii atent la modul în care respirația îți este afectată și să respiri atunci când emoția devine prea puternică.
- Notează scenele în care se petrece ceva în tine (de pildă: la scena revederii, simt un nod în stomac). Aceste note, reale sau mentale, îți vor fi foarte utile pentru a întreține și a îmbogăți dialogul (real și interior) de după vizionarea filmului.

Atenția conștientă este o tehnică destul de accesibilă unui adult capabil să fie atent și perseverent. Ea impune în același timp o anumită maturitate, căci îndreptarea către interiorul nostru și deschiderea către ceilalți nu funcționează întotdeauna de la sine. Copilul este prin esență „egocentric" și nu a dobândit încă acele competențe necesare pentru a verbaliza ceea ce simte. Îi vine greu, așadar, să conștientizeze ceea ce percepe în mod inconștient la el sau la ceilalți.

Noțiunea de împărtășire capătă acum mai mult sens, căci rolul celor mai în vârstă va fi să-i ajute pe cei mai tineri să înțeleagă ce se petrece în interiorul lor și în jurul lor în timpul filmului. Pentru ca acest lucru să fie posibil, este important ca adultul să fie el însuși conștient de posibilul impact al filmului. Acest aspect este important pentru ca adultul să-și poată ajuta eficient copilul „să conștientizeze" ceea ce-i oferă filmul. Întrebările, transpunerea în cuvinte a experienței imediate sau răspunsurile la întrebările puse îl vor putea ajuta pe copil să se obișnuiască treptat cu acest proces de autocunoaștere și cu indiciile la care trebuie să fie atent. Iar acest model îl ajută să-și consolideze legătura cu propriile percepții. Cu cât spectatorul tânăr se implică mai mult în aceste dialoguri, chiar și în mod indirect, cu atât mai mult își va dezvolta capacitatea de conștientizare ca pe ceva firesc. Copilul poate interioriza treptat, ca în cazul oricăror învățăminte, ceea ce provine inițial din exterior, dar apoi poate fi însușit.

Sfaturi și trucuri

Cum să-l încurajăm pe un copil să deprindă atenția conștientă

- Să fim atenți la copil. Crisparea, lipsa de atenție, agitația, plânsetele, dezinteresul trecător, modificările respirației, râsetele, nemișcarea etc. ne indică cel mai adesea că se petrece ceva, că micuțul nostru are probleme. Este indicat să vă notați aceste observații pentru a nu le uita și pentru a vorbi despre ele mai târziu.
- Să fim curioși, fără să judecăm. Copilul își acceptă mai ușor trăirile dacă părinții le acceptă cu bunăvoință, fără să-l judece.
- Să ne exprimăm în mod spontan propriile emoții, prin cuvinte sau reacții, pentru a-i arăta că și noi simțim tot felul de lucruri și pentru a îmbogăți astfel împărtășirea sentimentelor.
- Dacă micuțul pune întrebări, oferiți-i răspunsuri scurte, asumate și adaptate. „De ce plângi?", întreabă el. „Pentru că îl văd pe acel copil regăsindu-și părinții și mă gândesc cât sunt de norocoasă că te am, și asta mă emoționează."
- Dacă observați că micuțul se confruntă cu emoții prea puternice sau că nu-i mai tace gura, opriți vizionarea. „Puterea telecomenzii" (vom reveni la ea mai încolo) ne poate ajuta să ținem pasul cu trăirile copilului într-un ritm adecvat. La cinematograf, putem ieși câteva clipe din sală și să revenim pe cât posibil înainte de final, pentru ca micuțul să vadă deznodământul fericit (care-l ajută să se simtă mai bine, să se elibereze de povara trăirilor dinainte). Este important să vorbiți despre posibilitatea acestui moment de copleșire afectivă înainte de începerea filmului.
- Puneți-i întrebări scurte atunci când observați că reacțiile lui sunt mai puternice; astfel, îl ajutați să înțeleagă ce se întâmplă cu el din punct de vedere emoțional: „Ce ai simțit când ai văzut lucrurile astea?" Evitați, în schimb, întrebările care stimulează aspectul cognitiv: „De ce crezi că eroul a ales soluția asta, și nu alta?" Pe acestea le puteți pune mai târziu, în timpul dialogului pe care-l veți avea cu el, căci nu este cazul să-i perturbați trăirile imediate.

Ținând cont de toate aceste lucruri, putem spune că fiecare spectator poate ajunge să trăiască din plin experiența cinematografică în starea de „atenție conștientă". Unul dintre numeroasele

avantaje ale cinematerapiei în familie este că un copil poate face asta fie de unul singur, fie însoțit de părinți (sau de alte persoane apropiate).

3. SĂ ALEGEM FILMUL POTRIVIT

A. SĂ ALEGEM ÎN FUNCȚIE DE VÂRSTĂ

Când este vorba să alegem un film potrivit, iar mai târziu întrebările potrivite pentru a iniția un dialog, trebuie să înțelegem care este nivelul cognitiv și stadiul de dezvoltare al copilului. Aceasta nu presupune să știm pe dinafară toată teoria legată de dezvoltarea psihică a copilului, ci doar să înțelegem că cel mic nu raționează la fel ca un adult și că centrii nervoși ai atenției evoluează odată cu vârsta.

Să recapitulăm: cinematerapia filmelor de animație îi poate ajuta pe copii să depășească anumite etape dificile în dezvoltarea lor psihică. În privința dezvoltării copilului, Freud și Piaget introduc diferite perspective pentru a înțelege mai bine funcționarea copiilor în funcție de vârstă.

PIAGET – PSIHOLOGIA DEZVOLTĂRII COGNITIVE

Pentru Piaget[1], care s-a axat pe psihologia cognitivă, dezvoltarea structurilor cognitive ale copiilor este ca o hartă conceptuală care devine tot mai complexă odată cu trecerea anilor. Copilul asimilează experiențele repetate pentru a crea un echilibru în rețeaua sa cognitivă. Atunci când este integrată o nouă experiență,

1 PIAGET (Jean), *Biologie și cunoaștere*, Ed. Dacia, 1971.

rețeaua este răvășită, iar structura cognitivă se schimbă într-una nouă. Astfel, copilul construiește o structură din ce în ce mai adaptată. În teoria lui Piaget, copilul trece prin patru stadii[1].

• **Înainte de 3 ani,** ecranele nu sunt recomandate[2], căci copiii sunt în faza de experimentare a lumii (stadiul sensorimotor); copiii au nevoie să descopere o realitate tangibilă. Capacitatea reală de concentrare a atenției este de foarte scurtă durată pentru un copil de această vârstă: nu durează mai mult de 10 minute. Cu toate acestea, în fața unui ecran, unii copii pot sta „calmi" ore întregi, chiar și înainte de 2 ani. Acest lucru nu înseamnă că sunt interesați de ceea ce văd, ci că sunt mai degrabă „blocați" de un tip de stimulare care dă dependență, dar fără valoare educativă, și care se poate dovedi chiar nocivă pentru dezvoltarea lor armonioasă, mergând până la a induce tulburări asemănătoare cu cele din spectrul autist[3]. Dacă părinților le este greu uneori să-i ferească pe copii în totalitate de ecrane înainte de 3 ani (frații mai mari vor să vadă un film, persoanele care au grijă de copil nu respectă această regulă etc.), este foarte important ca cei mici să descopere ecranele în compania unui adult, să stea în fața lor durate scurte și numai ocazional. În aceste condiții, unele desene animate adaptate (format scurt, colorate și calme) pot stimula anumite simțuri (vederea și auzul) și îi fac plăcere copilului.

În orice caz, copilul nu a ajuns la vârsta asta la o maturizare cognitivă suficientă pentru a profita de cinematerapie, deoarece încă nu a dobândit capacitatea de a folosi și înțelege simbolurile. Prin urmare, îi sfătuiesc pe părinții care au copii mai mici de 3 ani să nu privească desene animate împreună cu cei mici. În cel mai bun caz, copilul se va plictisi și va deveni agitat, împiedicând

---

1 PIAGET (Jean), *Construirea realului la copil, ed. cit.*

2 Vezi Anexa 3 din acest volum.

3 „Écrans et autisme: un médecin de PMI lance l'alerte", www.gynger.fr/ecrans-et-autisme-un-medicin-de-pmi-lance-lalerte/.

restul familiei să privească filmul; iar în cel mai rău caz, copilul va rămâne blocat mai bine de o oră într-o activitate care nu-l va interesa decât cel mult primele 10 minute (cât durează reclamele la cinema!). Este mult mai bine să așteptați ca micuțul să ajungă la maturitatea necesară pentru a aprecia un film de la început până la sfârșit.

Sfaturi și trucuri

0–3 ani

- Ecranele nu sunt recomandate, iar cinematerapia nu-și are rostul.
- În mod excepțional, copiii pot privi câteva minute niște imagini calme, forme simple, colorate.
- Se recomandă filme cu acțiuni concrete, ușor de interpretat, și cu animație lentă: scene relativ imobile cu foarte puține schimbări de imagini.
- Muzică agreabilă, liniștită.

Exemple pentru 3 ani: *Winnie de pluș*, *Franklin* (țestoasa), cea de-a doua scenă din *Fantasia* (cea desfășurată pe fundalul sonor al muzicii din baletul *Spărgătorul de nuci*) etc.

• **De la 3 la 6/7 ani** (stadiul preoperațional), începe să se dezvolte funcționarea simbolică, altfel spus, capacitatea de a înțelege sensul a ceva ce nu este prezent fizic; acest stadiu se încheie la vârsta de 7 ani. În timpul acestei faze de maturizare a funcției simbolice, copilul are nevoie de simboluri simple și concrete pentru a face legăturile în mod firesc. Dat fiind că basmele clasice și cele animate conțin numeroase simboluri accesibile, ele contribuie la o dezvoltare armonioasă și la trecerea la stadiul operațional. În plus, forma basmului — lineară, progresivă, concentrată asupra câtorva personaje ușor de identificat, ale căror acțiuni sunt lesne de înțeles — facilitează atenția și înțelegerea copiilor. Filmele de animație prea complexe (ca formă), cu succesiuni de imagini prea rapide, le solicită atenția în mod excesiv copiilor, riscând astfel să

le deturneze atenția de la mesajul (fondul) filmului. Această dificultate de a înțelege toate informațiile poate genera manifestări de tot felul (iritabilitate, respingere și frustrare), care pot determina o scădere a încrederii în sine, căci copilul va avea impresia că nu este îndeajuns de inteligent pentru a înțelege ceea ce părinții lui par să priceapă.

În acest stadiu, întrebările puse copilului în timpul filmului sau după vizionare trebuie să se bazeze numai pe experiențe concrete, altfel spus, pe ceea ce copilul poate observa. De pildă, întrebarea „Ce face eroul după ce nu a reușit să-și îndeplinească misiunea prima oară?“ îl îndeamnă pe copil să rememoreze o acțiune pe care a văzut-o în film. În funcție de vârsta copilului și de maturitatea lui, întrebările următoare pot fi din ce în ce mai abstracte (de exemplu: „Cum îți dai seama, din această scenă, că eroul este curajos?“), dar este important ca el să poată reflecta pe o bază tangibilă. Tot Piaget susține că, înainte de 7 ani, copiilor le este greu să perceapă lumea cu ajutorul altor percepții decât a lor (egocentrism). Faptul că-și împărtășește trăirile familiei este o modalitate încurajatoare de a învăța să exprime și să recunoască emoțiile, atât ale lui, cât și ale celorlalți. Aceasta este o primă etapă pentru a înțelege că pot exista și alte puncte de vedere.

Sfaturi și trucuri

3–7 ani

- Tramă simplă: structură lineară, puține personaje, o singură misiune clară.
- Comic de situație: umor bazat pe acțiuni concrete și cuvinte amuzante.
- Animație calmă: scene de mișcare cu puține schimbări de unghiuri ale aparatelor de filmat.
- Muzică simplă adaptată acțiunii și capabilă să modereze fazele tensionate.

Exemple: *Bambi, 101 dalmații, Povestea jucăriilor, Ernest și Celestine...*

• **După 6–7 ani** (stadiul operațiunilor concrete), copilul devine capabil să conceptualizeze, să creeze structuri logice care explică experiențele fizice trăite în stadiul precedent. De acum, este capabil să reflecteze la probleme abstracte („Ce este curajul?“) și își dezvoltă capacitatea de a gândi logic, pe baza simbolurilor (operează cu cifre, de pildă).

Dat fiind că, de acum, copilul nu mai este concentrat exclusiv asupra sa, părinții pot purta altfel discuția, pentru a-l ajuta să-și formeze propria părere și să se deschidă și spre opiniile celorlalți („Ce crede eroul că este curajul? Dar eroul negativ? Dar tu?“)

Sfaturi și trucuri

7–11 ani

- Tramă complexă în mod moderat.
- Umor bazat pe acțiuni sau pe sugestii clare.
- Animație dinamică: copilul gestionează mișcările și schimbările de unghi mai frecvente.
- Muzică mai complexă, adaptată acțiunii.

Exemple: *Marea aventură Lego*, *Micul prinț*, *Cei 6 supereroi...*

• **De la 11 ani încolo** (stadiul operațiunilor formale), copilul gândește în mod abstract, știe să dea un sens lucrurilor cu ajutorul datelor disponibile și își aplică cunoștințele la lumea reală[1]. El experimentează ideile noi pe care gândirea i le sugerează[2]. Filmele cu trame temporale complexe (flashbackuri, flashforwarduri), visele inserate în realitate sau umorul mai subtil încep să fie accesibile datorită dobândirii gândirii abstracte.

Filmele cu diferite niveluri de lectură sunt deosebit de interesante atunci când le vizionăm în familie, căci, dacă situația și personajele sunt îndeajuns de concrete pentru a fi accesibile copiilor, aluziile,

1 PIAGET (Jean), *The Child's Conception of Number*, Routledge & Kegan Paul, 1952.

2 PIAGET (Jean), *Nașterea inteligenței la copil*, Ed. Didactică și Pedagogică, 1973.

trama de fond și umorul pot permite mai multe libertăți, pentru a-i impresiona pe copiii mai mari (exemplu: *Marea aventură Lego*).

Sfaturi și trucuri

De la 11 ani în sus

- Trame complexe: copilul înțelege salturile în timp, visele, amintirile...
- Umorul mai subtil, care evocă lucruri ce nu sunt prezentate în mod direct.
- Animație dinamică: orice formă de punere în scenă, chiar dacă schimbările de unghi au tendința să îl agreseze și să-l tulbure pe spectator.
- Orice gen de muzică.

Exemple: *Prințesa Mononoke* (de la 12 ani), *Lego Batman: Filmul*, *Atlantida: Imperiul dispărut*...

FREUD – ABORDAREA PSIHANALITICĂ

În opinia lui Freud, fondatorul psihanalizei, stadiile de dezvoltare ale copilului sunt următoarele: oral, anal, falic, stadiul latent (de tranziție) și stadiul genital[1], iar unele basme se concentrează mai mult decât altele asupra anumitor etape[2]. Aceste povești îi invită pe copii să depășească un stadiu când a venit timpul, subliniază dificultățile pe care copilul le poate întâmpina pe acest drum și îl ajută să se simtă eliberat datorită finalului fericit, prin care eroul iese îmbogățit.

Exemplu concret

Hänsel și Gretel

Această poveste se concentrează pe stadiul oral și necesitatea de a-l depăși la momentul potrivit pentru a putea continua maturizarea. În poveste, mama își părăsește copiii, căci nu-i mai poate hrăni. După ce s-au pierdut în pădure, cei doi copii cad pradă plăcerii

1 *Vezi* Anexa 4 din prezentul volum.
2 BETTELHEIM (Bruno), *op. cit.*

de a mânca și devorează căsuța de turtă dulce, după care sunt descoperiți de vrăjitoare, care decide să-i îngrașe și să-i mănânce, pentru a-i pedepsi, în mod simbolic, din cauza faptului că au cedat pulsiunilor lor. Toate aceste etape marchează importanța desprinderii copiilor de dependența orală de mamă, atunci când au vârsta potrivită, și evidențiază riscurile la care se expune copilul ce rămâne în acest stadiu prea mult timp.
Din fericire, în basme, copiii nu sunt niciodată pedepsiți pentru totdeauna, căci este normal să treacă prin aceste stadii pentru a crește. În schimb, pentru adulții care regresează într-un stadiu anterior al dezvoltării lor fără să le pese, precum vrăjitoarea care vrea să devoreze copiii, soarta este pe măsura fărădelegii lor, de aceea cotoroanța este arsă de vie în cuptor. Pentru a ilustra bogăția interioară câștigată de copiii care au știut să crească, Hänsel și Gretel recuperează comoara vrăjitoarei și se întorc acasă, să trăiască fericiți, eliberați de dependența lor orală de mamă[1].

Firește că toată această simbolistică nu este interpretată literal de copil, el percepe inconștient elementele de care are nevoie pentru a continua să se dezvolte, liniștit fiind că e capabil s-o facă. Basmele animate, deși mai puțin bogate în simboluri decât basmele clasice, posedă, după cum am văzut, calități similare în ce privește însoțirea copilului în dezvoltarea sa.

Exemplu concret

Albă-ca-Zăpada și cei șapte pitici

Acest basm foarte vechi evocă diferite stadii ale dezvoltării copilului și în special stadiul falic. În versiunea clasică, părinții Albei-ca-Zăpada își doresc foarte mult să aibă o fetiță. Din nefericire, mama moare la naștere, iar tatăl este obligat să se recăsătorească. Frumoasă, dar rea și invidioasă pe frumusețea fiicei sale vitrege, regina decide să scape de fată. Această structură de poveste clasică, pe care o regăsim deseori (*Cenușăreasa*, *Rapunzel*), marchează în mod simbolic etapa oedipiană în dezvoltarea copilului — e vorba în mod special despre tinerele fete. Mama iubitoare din copilărie este înlocuită de

1 *Ibid*

o mașteră rea care vrea s-o îndepărteze pe fiica sa vitregă de tatăl ei. În versiunea Disney, o parte din simbolistica legată de acest stadiu se pierde, căci nu se spune nimic despre rolul tatălui sau despre mama iubitoare din copilărie. Inconștientul copilului poate face mai greu legătura între povestea prezentată și frământările lui interioare. Copilul va percepe mesaje-cheie, pe care le va putea lega în mod conștient sau nu de etapa sa de dezvoltare. De pildă, narcisismul și gelozia mamei vitrege rămân înfricoșătoare și amenințătoare, personajul vânătorului (care într-un anumit sens îl simbolizează pe tatăl neputincios, nevoit să aleagă între soția și fiica sa) este păstrat, iar capacitatea Albei-ca-Zăpada de a transforma totul în bine din fiecare încercare la care este supusă („fluieră în timp ce muncește") îl ajută pe copil, mai mult sau mai puțin direct, să-și gestioneze propriul complex Oedip.

Basmele animate păstrează, chiar dacă în mai mică măsură, simbolistica ce le permite copiilor, la momentul potrivit, să treacă mai ușor la stadiul următor. Acest lucru este extrem de important: copiii receptează din poveste (oricare ar fi ea) ce au nevoie. Ei sunt capabili să-și dea seama ce anume din poveste li se potrivește la un moment dat și să-și însușească acest lucru. Părintele nu trebuie, așadar, să aleagă filmul în funcție de stadiul de dezvoltare freudian, căci copilul va găsi și singur ceea ce îi poate fi benefic. Este deci important să fie lăsat să dea curs intuiției. De pildă, dacă vrea să vadă de mai multe ori același basm animat, aceasta înseamnă că filmul ascunde încă anumite mesaje pe care trebuie să le înțeleagă pentru a-și continua dezvoltarea.

Sfaturi și trucuri

Atunci când părinții nu au văzut filmul sau ezită încă în privința vârstei la care copilul poate să-l vadă, se pot inspira din clasificarea făcută de anumite site-uri, precum www.filmspourenfants.net sau www.filmages.ch. Recomandările făcute acolo îi pot ajuta pe părinți să aleagă în cunoștință de cauză, iar alegerea să fie adaptată copilului lor.

B. SĂ ALEGEM ÎN FUNCȚIE DE GEN

FILME PENTRU FETE SAU FILME PENTRU BĂIEȚI?

După cum am văzut, fiecare copil este capabil să extragă dintr-o poveste ceea ce îi poate fi necesar pentru a se dezvolta la momentul potrivit. În acest capitol, nu ne-am propus să stabilim ce este mai potrivit pentru o fată sau pentru un băiat, ci, dimpotrivă, să vă ajutăm să renunțați la aceste clișee. Copilul, înainte de a fi influențat de lumea exterioară, se confruntă în basme cu un erou care își împlinește misiunea, se aventurează și luptă împotriva celor răi, iar la sfârșit iese învingător. Toate filmele de animație, când vine vorba despre călătoria eroului, se adresează deopotrivă fetelor și băieților, căci fiecare găsește în film indiciile care îl interesează pentru a progresa și a reuși în căutarea lui interioară. Din punct de vedere psihanalitic, toate stadiile de dezvoltare sunt comune băieților și fetelor deopotrivă, cu excepția stadiului falic sau complexului Oedip[1]. Cu toate acestea, chiar și filmele bazate pe complexul Oedip în variantă feminină îi pot interesa pe băieți (și viceversa), căci fiecare are de jucat un rol. Poveștile se adresează, așadar, tuturor, în aceeași manieră. În mod intuitiv, copiii mai mici înțeleg acest lucru și profită, fără rezerve, de ceea ce primesc. Pentru a ilustra această tendință a copiilor de a percepe doar ce li se potrivește, vă voi vorbi despre fiul meu, care adora mașinile la 3 ani și jumătate și îi plăcea enorm să vizioneze *Rapunzel*. El îi spunea „prințesa-mecanic“... În mod spontan, el a găsit o legătură între diferitele lui obiecte de interes și, fără să-și dea seama, transforma acest film pentru „fetițe“ într-un film „cu piesele bine unse“.

[1] Vezi mai departe explicațiile din secțiunea „E nedrept că fetele nu ucid niciodată balaurul“.

Până la vârsta de 5 ani[1] a copilului, familia, și în mod special părinții, reprezintă prima sursă de influență pentru copii. De la vârsta de 5 la 11 ani, părinții continuă să joace un rol important, dar nu mai sunt singurii, căci alte rude, profesorii, apropiații[2] și chiar reclamele încep să conteze în viața copilului. La începutul acestei perioade, copiii încep să spună: „E pentru fete" sau „E pentru băieți". Distincția nu este importantă în sine, ea îi poate însă ajuta să-și afirme identitatea, dar fără ca aceasta să devină o constrângere.

De aceea eu îi sfătuiesc pe părinți ca, în această etapă de dezvoltare, să nu acorde o importanță prea mare identității de gen. Altfel spus, dacă părintele evită să intre în jocul dihotomiei evidente, îi poate aminti cu mai multă ușurință copilului că el este cel care trebuie să aleagă. Părintele are deci un rol important pentru a modera impactul social și pentru a-l ajuta pe copil să se bucure de alegerile sale cinematografice fără să se simtă vinovat. Părintele trebuie să-l încurajeze și să-l ajute pe copil să nu se rușineze de gusturile lui în materie de povești și să și le asume pentru a profita mai mult de învățăturile lor. Susținerea binevoitoare a părintelui este o modalitate de a-l determina pe copil să aibă încredere în sine și să gândească autonom, adică să fie mai puțin influențat în adolescență de aprecierile colegilor lui (pentru că, în cazul adolescenților, știm foarte bine cu toții acest lucru, părinții nu mai sunt cei care au cea mai mare influență). Altfel spus, este un pas important să ne ajutăm copilul să renunțe la clișee (în cinematerapie sau în alt context) și să-l îndemnăm să-și construiască o autonomie echilibrată. Ar fi păcat ca un copil să se priveze sau să fie privat de niște achiziții esențiale pentru

---

1 GOLDBERGER L. și WALLERSTEIN R., *Ideas and Identities — The Life and Work of Erik Erikson*, International Universities Press, 1998.

2 BARDENSTEIN K., FRIEDBERG R. și SHAPIRO J., Child and Adolescent Therapy – Science and Art, Wiley, 2005.

dezvoltarea sa sub pretextul că anumite lucruri nu ar fi potrivite pentru genul său. Nu există deci „filme pentru fete" sau „filme pentru băieți".

SĂ RECONSIDERĂM STEREOTIPURILE DE GEN

Dat fiind că mesajele percepute plecând de la un basm animat pot varia de la o persoană la alta, în pofida unor referințe comune, este important ca părintele să nu dezvăluie simbolurile care i se par evidente, ci să-l lase pe copil să-și comunice părerea, când răspunde la întrebările sale, și să-l asculte cu răbdare și bunăvoință. Altfel spus, adulții au anumite idei preconcepute sau stereotipuri asociate filmelor de animație. Aceste interpretări sunt importante și interesante pentru persoana care și le formează singură, dar devin mai schematice și lipsite de conținut atunci când sunt transmise copilului, fără a-i oferi vreo alternativă. În paragrafele următoare, voi încerca să vă ofer o altă perspectivă asupra clișeelor legate de basme, pentru ca fiecare părinte să-și poată face o părere nuanțată și să-și poată determina copilul să procedeze la fel la momentul potrivit.

Fetele nu știu decât să caute un prinț (și viceversa)

Este adevărat că multe povești se termină cu fraza: „Și s-au căsătorit și au avut mulți copii". Dacă e să interpretăm lucrurile ținând cont de realitate, unui adult i se poate părea un mod de gândire limitativ să-i insufle copilului ideea că principalul mijloc de a dobândi fericirea este căsătoria. Din punct de vedere simbolic însă, ceea ce contează în poveste nu este căsătoria, ci faptul că prințul devine rege. Nu contează dacă eroul obține cea mai înaltă formă de putere în mod direct (prin faptele sale) sau indirect (prin căsătorie). Într-adevăr, simbolic vorbind, acest lucru marchează faptul că eroul (sau eroina) a reușit să devină stăpân(ă)

pe soarta sa, pe viața sa. Datorită poziției sale suverane, eroul nu mai este supus unei autorități superioare, el conduce fără să suporte influența altora. El schimbă statutul de victimă sau de ființă pasivă cu acela de actor al propriei sale vieți. Visul de a deveni prinț sau prințesă reprezintă pentru copil nici mai mult, nici mai puțin decât visul de a scăpa, într-o bună zi, de postura sa de ființă dependentă și de a dobândi autonomia, de a-și controla singur viața. Acest simbol este perceput în mod firesc de copii, dar anumite interpretări ale adulților pot perturba acest proces. De aceea, vă sugerez să evitați comentariile sceptice, care nu „rimează" deloc cu interpretarea inconștientă pe care o poate avea copilul. De pildă, la sfârșitul poveștii *Albă-ca-Zăpada și cei șapte pitici*, o remarcă precum „Ea are nevoie neapărat de un prinț pentru a scăpa, nu se poate descurca singură" îl poate tulbura pe copil, care își imaginează că eroina va trăi, în sfârșit, fericită. Mergând mai departe, această remarcă poate bloca proiecția copilului, care speră în posibilitatea ca, într-o bună zi, să fie și el fericit, fără să depindă de nimeni. Pentru a evita să genereze acest tip de conflict interior sau să-i anuleze copilului interesul pentru filmele de animație, părintele îl poate lăsa pe cel mic să-și creeze propriul final. Dacă adultul vrea să se asigure că filmul nu-i transmite stereotipuri de gen copilului, acesta poate aduce în discuție, pe un ton neutru, lucruri de genul: „Prințesa și-a găsit, în sfârșit, calea spre fericire", „Datorită calităților ei, a știut să-și facă aliați de nădejde, care s-o ajute".

Fetele nu sunt bune decât să facă menajul

Acesta este un stereotip care revine uneori, în special în filmele de animație inspirate de basmele tradiționale. Repet însă: interpretările prea ancorate în realitate pot fi înșelătoare. În cazul Albei-ca-Zăpada, care, după ce a fugit de mama sa vitregă, face curățenie în casa piticilor, munca pe care o face poate

simboliza faptul că și-a luat viața în mâini. Ea se smulge din dependența din copilărie, marcată de o fază în care nu făcea nimic la castel, apoi ea trece de faza de supunere față de mama ei vitregă, ce o punea să muncească în folosul său, pentru a ajunge acum într-o formă de independență trecătoare în care a ales să muncească pentru a supraviețui. Adevărata independență o va dobândi după un anumit timp (faza de latență simbolizată de somnul în sicriul de sticlă), necesar pentru a ajunge la maturitatea necesară pentru a ocupa tronul (autonomia). Într-o manieră mai generală, faptul de a face menajul simbolizează uneori o fază de introspecție, pe care eroul trebuie s-o parcurgă pentru a înțelege lucrurile mai limpede. Dezordinea din castelul Bestiei (*Frumoasa și Bestia*) reprezintă, de pildă, confuzia interioară de dinainte ca Frumoasa să ajute Bestia să-și facă ordine printre ideile sale negre.

Fetele așteaptă ca băieții să le salveze

După cum am văzut, în basme, prinții pot reprezenta accesul la maturitate și dobândirea independenței. La nivel simbolic, ei, de fapt, n-o salvează pe prințesă, însă apariția lor la momentul potrivit în procesul de dezvoltare al eroinei marchează trecerea ei spre o vârstă adultă fericită, ceea ce-i asigură și pe spectatori că nu au de ce să se teamă (în mod inconștient) că nu vor dobândi și ei această autonomie într-o bună zi. Altfel spus, eroina nu devine prințesă pentru că sosește prințul, ci prințul vine pentru că eroina este pregătită să devină independentă. Fetele nu se pot salva decât dacă sunt pregătite, și același lucru este valabil și în cazul băieților. Pentru o interpretare „mai actuală", noile filme de animație propun alte simboluri decât prințul, pentru a reprezenta maturizarea eroinei: Mulan câștigă pe merit sabia împăratului (*Mulan*), Moana își conduce poporul spre pământuri noi (*Moana*), Elsa acceptă responsabilitatea puterii (*Regatul*

de gheață), Rapunzel (*O poveste încâlcită*) își regăsește adevărata familie, iar Poppy moștenește datoria de a-și conduce semenii (*Trolii*).

Eroii trebuie să fie bogați și frumoși pentru a seduce o fată

În basmele tradiționale, povestea de viață și calitățile prințului nu sunt foarte importante, căci ceea ce contează nu este ceea ce este, ci ceea ce întruchipează în mod simbolic. Cu cât un simbol este mai neutru, cu atât mai ușor și-l poate însuși un copil. Această idee funcționează eficient în poveștile transmise pe cale orală. În filmele de animație însă, figura prințului nu poate fi neutră, căci poartă deja pecetea imaginației creatorilor. Acest aspect, care poate fi avantajos din punct de vedere simbolic în poveștile orale, poate îngreuna lucrurile în cazul unei povești transmise pe cale vizuală. Tocmai de aceea, probabil, figura prințului s-a schimbat și a devenit mai complexă de-a lungul vremii în basmele animate. Inițial, au fost simple chipuri simbolice, apoi au devenit personaje importante în economia filmului, eroi noi, cu o personalitate mai bogată decât altădată, care acționează pentru a deveni ființe împlinite și pentru a fi la înălțimea așteptărilor. Odată ce simbolistica dobândirii maturității se diversifică, prinții pot deveni mai bine conturați. De pildă, în filmul *O poveste încâlcită*, nu era nevoie ca Flynn Rider (în versiunea dublată în română: Gheorghe Papagheorghe) să fie un prinț bogat, căci Rapunzel ajunge pe alte căi pe tron (și își dobândește, așadar, autonomia). În *Trolii*, Poppy își poate permite să se îndrăgostească de taciturnul și irascibilul Branch, căci faptul că devine regină este tocmai simbolul dobândirii maturității. Sunt mulți eroii, deloc bogați, care reușesc s-o seducă pe aleasa inimii lor: Tarzan, Harold, Kristoff, Aladin... Shrek este însă, fără îndoială, câștigătorul premiului pentru personajul anticlasic. Nu este nici om, este căpcăun, nici frumos, nici bogat, nici măcar simpatic; el o cucerește totuși pe prințesă și

își dobândesc amândoi maturitatea odată ce-și acceptă adevărata natură. Să nu-l uităm nici pe Gru, din filmul *Sunt un mic ticălos* — titlul filmului descrie destul de corect anumite „calități" ale eroului. El reușește totuși să-și găsească o prietenă (Lucy Wilde, în al doilea film din serie) și își întemeiază o familie. Valoarea unui erou nu o reprezintă forța sa, fizicul sau bogăția sa, ci inima lui (această idee am extras-o din filmul *Hercule*).

E nedrept că fetele nu ucid niciodată balaurul

Și în acest caz simbolistica este esențială. Mai exact, simbolistica oedipiană. Pentru a explica în mare această teorie psihanalitică, în cazul Oedipului masculin, băiatul își dorește să trăiască pentru totdeauna cu iubirea vieții lui, mama sa, și, pentru ca acest lucru să fie posibil, trebuie să-și elimine tatăl. În cazul Oedipului feminin, se petrece cam același proces, inversând rolurile între tată și mamă. Aceste resentimente sunt inconștiente, dar, deși sunt considerate esențiale și firești în procesul de dezvoltare, îi pot provoca copilului un puternic sentiment de vinovăție și angoase. Unele povești oferă un adevărat antidot acestor tensiuni greu de gestionat. Fără a aborda problema frontal, ele propun o explicație și o soluție mai acceptabilă pentru aceste pulsiuni, cu ajutorul unor simboluri adaptate.

• În cazul băiatului, prințesa inaccesibilă o reprezintă pe mamă, ea este prizoniera balaurului, care-l simbolizează pe tată, această persoană străină care întrerupe și împiedică relația fuzională mamă–fiu. În poveste, copilul își poate defula simbolic fantasmele, protejându-se, totodată, prin faptul că intră în pielea tânărului erou capabil să ucidă o creatură mult mai mare decât el, să găsească iubirea și să trăiască fericit pentru totdeauna, fără angoase și remușcări față de tatăl real.

• În cazul fetei, complexul e diferit, simbolurile de asemenea. Ea visează să trăiască fericită pentru totdeauna cu tatăl ei și vede

în mama ei o concurentă serioasă pentru obținerea iubirii. Dar, dacă un copil își poate imagina că trăiește fără tatăl său (care este, într-o concepție arhaică, mai tot timpul plecat de acasă), îi este mult mai greu să-și imagineze, chiar și inconștient, că o elimină pe mama plină de bunăvoință, care-l hrănește. Pentru ca acest complex Oedip să se poată exprima și rezolva fără ca fata să se simtă vinovată, mama e reprezentată de două personaje distincte: mama binevoitoare din copilărie și maștera malefică, noua soție a tatălui, care apare în general la începutul pubertății fetei. Din cauza acestei femei rele, tatăl nu-și poate ajuta fiica, căci e subjugat de ea, iar prințul nu poate ajunge la cea care i-a fost promisă din cauza manevrelor maștерei. Fetița poate păstra astfel dragostea necesară, de care s-a bucurat din partea mamei ei, și își poate defula ranchiuna și animozitatea asupra mamei vitrege. Toate dificultățile capătă un sens acceptabil, iar tânăra eroină poate găsi astfel diferite strategii pentru a scăpa de sub influența mamei vitrege și pentru a trăi liberă.

La sfârșitul poveștilor, eroii și eroinele găsesc în general iubirea alături de un partener de vârsta lor, având, totodată, binecuvântarea părinților binevoitori, ceea ce sugerează ieșirea din complexul oedipian și trecerea în etapa asumării responsabilității. Această interpretare ne permite să înțelegem mai bine de ce tinerii eroi sunt puși în situația de a învinge niște monștri sau uriași și de ce tinerele eroine trebuie să găsească adesea un mijloc de a scăpa de influența dăunătoare a mamelor lor vitrege (sau a vrăjitoarelor, sau a ambelor în anumite povești). Fiecare dintre aceste forme de luptă are un înțeles simbolic puternic și face trimitere la ceea ce se petrece în inconștient, pentru a putea depăși mai ușor etapa oedipiană. De fapt, din punct de vedere simbolic, tânăra eroină rareori omoară balauri, pentru că, pur și simplu, ea trebuie să facă față altor încercări, mai potrivite nevoilor sale. Din

acest punct de vedere, prințesa nu mai este o femeie slabă care trebuie să fie protejată, ci o femeie puternică, ce reușește să se emancipeze urmându-și propriul drum.

C. SĂ ALEGEM ÎN FUNCȚIE DE GUSTURI

Pentru ca vizionarea în familie să fie o plăcere împărtășită, este important ca filmul ales să fie pe placul tuturor spectatorilor. Dacă nu e posibil să cunoaștem gusturile fiecăruia până în momentul vizionării, ar fi interesant să știm măcar ce anume îi poate influența. Există mai multe criterii care fac ca un film să fie atrăgător.

ASEMĂNAREA (REALĂ SAU SIMBOLICĂ) CU EVENIMENTE DIN PROPRIA VIAȚĂ

Un spectator este impresionat mai mult de un film de animație care îi amintește într-o oarecare măsură de el însuși. Se identifică ușor cu povestea, cu un personaj, cu un eveniment anume în care se recunoaște. Acest proces este deseori inconștient și fiecare element al poveștii, chiar și cel mai subtil, poate crea acest tip de legătură. Este, așadar, foarte dificil să-l anticipăm. Ni se poate părea uneori că-l recunoaștem la copil (de pildă: „Este posibil ca fiicei mele să-i placă *Mica Sirenă,* căci și ea se ceartă cu tatăl ei"), dar vă sfătuiesc să nu vă folosiți de presupuse asemănări atunci când alegeți un film. Lucrurile se petrec ca în cazul întâlnirilor aranjate: cele două persoane nu sunt deloc potrivite, așa cum își imagina intermediarul. Așadar, când vreți să alegeți un film, alegeți-l mai degrabă la întâmplare și lăsați-vă subconștientul să acționeze.

INTERESUL PENTRU TEMĂ

Filmul trebuie să fie în egală măsură îndeajuns de apropiat de interesul spectatorului pentru a-l atrage și îndeajuns de nou pentru a propune mesaje capabile să-l îmbogățească. Dacă un copil se confruntă permanent cu același tip de mesaje, riscă să-și creeze idei rigide și dificil de schimbat. Și, invers, dacă filmul se îndepărtează prea mult de reprezentările sale și de punctele sale de interes, poate să nu-l mai intereseze deloc și astfel să nu mai aibă nimic de câștigat de pe urma lui. De pildă, dacă un copil simte nevoia să se creadă puternic, dacă el vede de mai multe ori filmul *Hercule*, se poate identifica mai ușor cu eroul, căci acesta este „tare". Această motivație inițială a copilului pentru film este un avantaj pentru părinte, care va putea profita de acest interes pentru a-şi sensibiliza copilul în privința altor valori decât forța brută, subliniind, de pildă, faptul că personajul este perseverent și altruist (bine cunoscuta formulă: „Valoarea unui adevărat erou se măsoară după ce are el în suflet"). Poate că nu e potrivit să-i propuneți copilului să vadă imediat un film precum *Pinocchio*, în care eroul nu este deloc puternic, căci este posibil ca micuțului să nu-i placă, fiindcă e prea departe de punctele lui actuale de interes. Cu toate acestea, curajul lui Pinocchio este un alt mod de a fi puternic, iar acest exemplu îl poate face pe copil să înțeleagă că nu doar forța fizică te face puternic. Părintele îi poate propune copilului să se gândească ce asemănări există între cele două filme și să se gândească în același timp ce înseamnă „forța" (maestrul Yoda din *Războiul stelelor*). Și, în fine, important este să ținem cont de subiectele de interes ale copilului pentru a le diversifica și a le îmbogăți.

Părinții, adulți fiind, se adaptează mai ușor alegerii filmului și, dacă acesta corespunde criteriilor importante de selecție pentru copil, gusturile lor trec cel mai adesea pe planul doi. Totuși, pentru a păstra cât de cât echilibrul, nu trebuie să trecem cu vederea

anumite reticențe ale unuia dintre părinți. De pildă, dacă un desen animat anume îi reînvie tatălui sau mamei amintiri pe care nu-și dorește să le retrăiască, ar fi poate mai bine să alegem alt film. Pentru ca vizionarea în familie să fie cu adevărat specială, este important ca fiecare să privească filmul cu plăcere.

Sfaturi și trucuri

Pentru a alege filmul împreună cu copilul, ținând cont de interesele sale, țineți minte: propuneți, fără să impuneți.

MOTIVAȚIA PENTRU VIZIONARE

Anumite contexte de vizionare (cu cine, unde, când, cum) dau mai multă sau mai puțină greutate unui film. De pildă, copilul nu va manifesta același interes față de un film dacă îl privește în compania unor prieteni agitați sau în preajma unor adulți zgomotoși, precum atunci când s-a instalat calm împreună cu părinții în fața televizorului. Acasă sau la cinematograf, „pregătirea" vizionării contribuie la crearea unui cadru propice și agreabil, în care fiecare are locul și rolul său. De aceea este bine să vorbim cu copilul înainte de vizionare (pentru a-i stârni interesul), să transformăm ieșirea la cinematograf sau urmărirea filmului acasă într-un ritual („ieșirea la cinematograf de Crăciun" sau „seara de vineri în care vizionăm filme"), să însoțim acest ritual cu tot felul de plăceri (mângâieri, mâncăruri deosebite, dulciuri), să creăm o atmosferă specială (lumină mai puțină, un mediu calm, telefoanele mobile să fie închise), să primim oaspeți care ne plac, pentru a participa împreună cu noi la vizionare (veri, nași, bunici...) și așa mai departe. Altfel spus, este întotdeauna benefic să transformăm fiecare vizionare într-un prilej de bucurie, pentru a contribui la plăcerea de a fi împreună și de a ne bucura de vizionare, indiferent de filmul ales.

4. SĂ ÎNȚELEGEM MAI BINE ANUMITE REACȚII RELEVANTE

În timpul filmului sau după ce s-a terminat, copilul are deseori reacții — pare agasat, nu vrea să se uite, e capricios, e agitat, spune că nu-i place — care-l pot destabiliza pe părinte și-l pot face să se îndoiască de alegerile lui. Pentru a le înțelege mai bine, iată câteva exemple de reacții și posibilele lor explicații.

A. „NU-MI PLACE!"

Această reacție poate fi legată uneori de decalajul dintre așteptările copilului și imaginile vizionate. Trailerul filmului și diferitele forme de marketing generează o anumită așteptare care orientează imaginația copilului și care poate provoca decepții profunde. În plus, dacă acesta nu e familiar decât cu versiunea citită a unei povești, poate fi perturbat de adaptarea realizată în film. Acest lucru se întâmplă totuși mai rar, căci copilul vine în contact cu tot felul de metode de promovare a filmelor încă de foarte mic (*merchandising*). Acest decalaj între două tipuri de imaginar (al filmului și al copilului), indiferent din ce motiv apare, poate destabiliza și crea reacții de respingere.

Sfaturi și trucuri

Pentru a-i permite copilului să profite din plin de filmul de animație, părintele îl poate pregăti dinainte. Prin intermediul dialogului, el poate afla ce își imaginează copilul și îi poate spune că în film lucrurile se vor petrece puțin altfel decât se așteaptă el, mai ales atunci când copilul are mari așteptări de la acel film. În funcție de vârsta copilului, părintele poate discuta cu el despre

noțiunea de „diferențe de percepție" și despre faptul că fiecare univers imaginar are valoarea sa și se poate îmbogăți cu ajutorul universului imaginar al celorlalți.

Copilul poate resimți în egală măsură un decalaj prea mare între viziunea sa despre lume și cea prezentată de film, ceea ce uneori îi poate anula plăcerea vizionării. Pentru ca un copil să fie cu adevărat interesat de un film, trebuie să regăsească în acea peliculă repere care să-i permită să se ancoreze de reprezentările lui, chiar dacă aceste repere sunt pierdute în noianul unui imaginar foarte vast. Tocmai de aceea regulile familiare ale basmelor și etapelor călătoriei eroului joacă un rol extrem de important. Filmele care respectă o structură convențională sunt, așadar, mai ușor de înțeles de copil, iar filmele de animație mai originale sunt mai greu de înțeles.

Secvențe din cabinet

Când a ieșit de la cinematograf, Tristan, în vârstă de 4 ani și jumătate, spune: „Nu-mi place *Baby Boss*[1] pentru că spune prostii". Părinții lui, care au crezut că-i fac o plăcere alegând acest film, sunt dezamăgiți de reacția lui, pe care nu o înțeleg. Dar ceea ce vrea să transmită Tristan, cu cuvintele lui, este că realizatorii, folosind vocea unui adult pentru un personaj care are corp de bebeluș, s-au îndepărtat prea mult de reprezentarea sa mentală despre ce este un bebeluș. Un bebeluș plânge, nu vorbește. Iar Tristan nu este de acord cu decalajul dintre realitatea lui și cea a filmului.

Poate exista și un decalaj și între fond și formă. Uneori, chiar dacă tema de fond poate fi înțeleasă de un copil mai mic, forma (imagini prea rapide, accelerări sau încetiniri ale timpului, trecerea de la vis la realitate nemarcată în mod vădit, desene demodate și/sau scene zgomotoase) îl poate determina să respingă filmul.

[1] *Boss Baby* (*Cine-i șef acasă?*) este o comedie americană de animație din 2017 *(N.t.)*.

Atunci când creierul este saturat de informații prea iritante și complexe, mesajul de fond nu poate fi perceput corect. De aceea, dacă părintele este interesat de una dintre temele unui film prea „agitat" pentru copilul său mai mic, ar fi bine să aștepte ca acesta să ajungă la vârsta potrivită pentru a putea urmări imaginile și a aprecia tema. Sau putem alege un alt film care tratează aceeași temă, dar într-un mod diferit.

Sfaturi și trucuri

Dacă părintele își dă seama pe parcursul vizionării filmului că forma filmului nu este îndeajuns de potrivită pentru vârsta copilului său, îl poate ajuta pe acesta, propunându-i să găsească repere amuzante și mai apropiate de reprezentările lui („La cine te gândești când îl vezi pe erou sau pe personajul negativ?"). Uneori, copilul face în mod spontan legături neașteptate, datorită cărora se pot naște dialoguri interesante („Mi se pare că eroul e puternic ca tata", „Personajul negativ țipă la fel ca educatoarea").

Ca să încheiem, vă pot spune că, deși aceste decalaje ne pot ajuta să înțelegem de ce copilul respinge un film și cum să ne adaptăm la acest lucru, nu este mai puțin adevărat că un copil are tot dreptul să nu-i placă un anumit film de animație. Părinții nu au niciun motiv să se simtă vinovați sau să-l învinuiască pe copil pentru gusturile lui sau nivelul său de înțelegere. De altfel, cinemateterapia care se bazează pe filme „respinse" se poate dovedi la fel de interesantă și eficace ca în cazul celei care vizează filmele apreciate.

B. „ÎNCĂ PUȚIN..."

Atunci când filmul se termină — la cinematograf sau acasă —, copilul percepe acest lucru ca pe o ruptură brutală de lumea imaginară. Magia în care a intrat cu tot sufletul dispare brusc și îl

lasă de parcă ar fi părăsit și singur. Această senzație este și mai neliniștitoare atunci când este asociată cu o singurătate reală, adică atunci când copilul vizionează filmul fără să fie însoțit de cineva. După urmărirea filmului pot urma plânsete, strigăte și crize de furie care par a fi într-un decalaj total cu clipele de plăcere pe care tocmai le-a trăit.

Sfaturi și trucuri

Cum să înlesnim tranziția

- Lăsați-vă copilul să privească genericul. Imaginile reduse la minimum, care continuă să fie proiectate pe ecran, favorizează revenirea progresivă la realitate.
- Stați lângă copil în timpul vizionării filmului și cât durează genericul. Prezența voastră liniștitoare îi permite să se simtă însoțit (să nu se simtă singur) în acest proces de revenire la realitate (ceea ce reduce sentimentul de singurătate). Părinții îi pot susține emoțiile în mod implicit (și ei sunt mai mult sau mai puțin impresionați de film) și explicit (vorbindu-i și împărtășindu-i ceea ce au simțit după terminarea filmului).
- Stați de vorbă. Prin intermediul întrebărilor pe care le pune copilul și al schimbului de idei care are loc, magia continuă încă o vreme, ceea ce permite revenirea progresivă la realitate și consolidează efectele benefice ale acestei imersiuni pasagere în poveste.

C. „M-AM SĂTURAT…"

Copilul își poate manifesta dezinteresul pentru film din diverse motive: povestea nu este potrivită pentru vârsta lui, stilul este prea sofisticat față de ceea ce poate înțelege el, filmul stârnește prea multe emoții în prea puțin timp, contextul nu este favorabil concentrării… Chiar dacă nu-și exprimă întotdeauna trăirile prin cuvinte, copilul știe să dea de înțeles că nu mai vrea să vadă filmul: este foarte agitat, își acoperă ochii, se întoarce cu spatele la ecran, se duce să facă altceva. Aceste semnale nu indică neapărat

faptul că filmul a fost o alegere proastă, ci că micuțul nu mai vrea să vadă filmul sau anumite scene acum. În astfel de cazuri, putem opri vizionarea, dacă suntem acasă, sau puteam ieși din sala cinematografului câteva clipe pentru a sta de vorbă, ceea ce-i permite copilului să se liniștească și să spună ce-l deranjează. Părintele va putea să-l calmeze sau se poate adapta în funcție de aceste indicii importante, care pot spune multe despre modul în care copilul percepe lucrurile.

Secvențe din cabinet

În timpul unei discuții, un tată mi-a spus cât de mult l-au ajutat reacțiile neașteptate ale fiicei lui în timpul filmului: „Anul trecut, am văzut filmul *Happy Feet* și am fost mirat să constat că Alice (7 ani) își acoperea ochii atunci când în film apăreau scene absolut banale, după părerea mea. La un moment dat, am oprit filmul și am întrebat-o de ce face asta, iar ea mi-a răspuns: «Mi-e teamă când ei cântă în fața tuturor». Răspunsul fetei m-a făcut să înțeleg că se simțea foarte stânjenită ori de câte ori trebuia să facă ceva, chiar un lucru foarte simplu, în fața mai multor oameni. Am discutat despre asta amândoi și a acceptat ideea că poate ar fi bine să se înscrie în echipa de teatru de la școală. La început, lucrurile nu păreau să meargă foarte bine, dar acum îi place foarte mult să joace teatru și îi face foarte bine!"

Odată ce copilul este într-o dispoziție mai bună, poate fi pregătit să vadă filmul în continuare. Căci în filmele de animație, este important să vadă sfârșitul filmului, care vine întotdeauna cu o soluție și îi calmează astfel neliniștea.

Sfaturi și trucuri

Ce puteți face pentru a-i permite copilului, fără să-l forțați, să vadă sfârșitul filmului

- Introduceți o pauză în timpul vizionării filmului. De pildă, puteți face o pauză pentru a mânca ceva. Acest interval îi

permite copilului (mai ales celor mici) să nu-și piardă interesul și să fie atent în continuare, să-și tempereze eventualele tensiuni și să-și împărtășească emoțiile încă proaspete în memorie. În plus, puteți stimula imaginația copilului, invitându-l să facă pronosticuri despre ceea ce urmează să se întâmple — aceasta îl ajută să se concentreze mai bine și îi stârnește dorința de a ști cum va continua povestea.

• Folosiți telecomanda la nevoie. Când copilul spune „stop", din cauză că l-a neliniștit o scenă anume, opriți filmul pentru câteva clipe, ceea ce-i va permite acestuia să se liniștească, să-și redobândească controlul de sine. Copilul poate simți nevoia să discutați despre ceea ce simte, punându-vă întrebări, al căror răspuns îl va calma. El își însușește astfel informațiile, le înțelege mai ușor și devine astfel un „spect-actor" capabil să selecționeze mesajele pertinente pentru a se putea distra și a-și îmbogăți cunoștințele (spre deosebire de un simplu spectator pasiv care doar privește imaginile). Dacă filmul este vizionat împreună cu mai mulți copii, după ce le cereți acordul celorlalți membri ai familiei, îi puteți da telecomanda celui mai mic dintre ei sau celui mai sensibil. Este important să le comunicați tuturor rolul acestei strategii și regulile de care va trebui să țină cont cel care ține telecomanda, care nu va avea voie să oprească filmul doar pentru a-și demonstra puterea. Filmul este oprit numai atunci când copilul care are telecomanda simte că este necesar, și nu doar din joacă sau pentru a-i enerva pe ceilalți. Are dreptate *Spider-Man* când spune: „Să ai multă putere înseamnă să ai și multe responsabilități", iar copilul va înțelege acest lucru dacă lucrurile sunt clarificate de la bun început.

• Dacă un copil nu poate vedea sfârșitul filmului în aceeași zi, părintele poate încerca să-l întrebe cum își imaginează sfârșitul și să-i ofere detalii despre poveste, pentru a-l liniști dacă e nevoie. Copilul poate vedea sfârșitul filmului singur (dacă vrea) în zilele următoare, căci, identificându-se cu personajele, se va simți mult mai bine asistând la isprăvile lor.

D. „ÎNCĂ O DATĂ!"

Un copil poate să vrea să vadă de multe ori un film, o scenă din film sau să-și concentreze atenția asupra unui personaj care îl interesează în mod special, căci acest lucru îl ajută în anumite etape ale dezvoltării sale. Repetiția, care îi poate deranja pe părinți, este foarte importantă pentru copil. Ea este uneori necesară pentru ca el să se poată identifica cu un personaj. Dacă personajul apare la începutul filmului și îi amintește copilului de neliniștile sale (de pildă, la începutul filmului *Hercule*, eroul apare ca un „zero barat", care este respins de ceilalți), identificarea poate părea prea periculoasă pentru inconștient, care preferă să se distanțeze de film. În acest caz, copilul simte nevoia să vadă prima oară filmul până la sfârșit pentru a-și da seama că eroul reușește, în cele din urmă, să-și îndeplinească misiunea (Hercule dobândește calitățile necesare pentru a deveni un zeu și este iubit de toți). A doua oară, micul spectator își dă seama că ceea ce trăiește personajul nu este decât o etapă, o încercare grea, dar necesară pentru a reuși. Odată ce s-a liniștit în această privință, identificarea redevine posibilă și se poate dovedi eficace.

Repetiția poate fi necesară pentru a-l ajuta pe copil să-și gestioneze teama sau o situație care-l neliniștește[1]; aceasta este o modalitate de a se pregăti pentru a face față mai bine pericolelor și de a se simți mai sigur pe el la momentul potrivit. Interpretarea precisă a rațiunii acestei repetiții nu este întotdeauna posibilă sau corectă, dar copilul știe în mod inconștient de ce anume are nevoie și este important să-i oferim posibilitatea să înainteze în ritmul său. Prezența părintelui nu este indispensabilă la fiecare vizionare a filmului sau a scenei respective, dar este important ca adultul să fie disponibil și receptiv la întrebările copilului, care pot apărea chiar și la a cincea vizionare.

---

1 BYRD M., FORISHA B. și RAMSDELL C., *op. cit.*

Și, în fine, repetiția îi permite copilului să se odihnească și să-și încarce bateriile. Când alege să revadă anumite desene animate, el optează pentru referințe previzibile și liniștitoare care îl ajută să se simtă capabil să anticipeze pericolele și să le gestioneze fără un consum prea mare de energie, căci le cunoaște deja. Este vorba despre niște „filme preferate", care pot să-l liniștească, precum jucăria preferată, și care sunt un reper sigur atunci când are nevoie de el.

Secvențe din cabinet

O mamă îmi povestea că fiul ei Théo (3 ani și jumătate) se uita tot timpul la filmul *Povestea jucăriilor*, și în mod special la pasajul în care Buzz, care înțelege că este o jucărie (și nu ranger al spațiului), sare pentru a verifica dacă poate zbura, dar își rupe mâna. După ce am terminat discuția, și-a amintit ce i-a spus Théo: „Ai văzut, mamă, a sărit și s-a stricat. A făcut prea mult pe interesantul", iar femeia a comparat spusele copilului cu ceea ce îi spunea ea deseori: „Nu mai face pe interesantul, pentru că ai să te lovești". Datorită acestei asocieri de idei, mama și-a dat seama că această scenă îl ajuta probabil pe fiul ei să înțeleagă mai bine noțiunea de risc și să fie pregătit să facă față. Pentru copil, acest pasaj ilustra ideea că „a o face pe interesantul" („a se da mare") poate fi periculos, dar îi amintea în același timp că ai dreptul să greșești: chiar și un erou se poate înșela. Mama mi-a spus apoi că fiul ei părea extrem de liniștit de fiecare dată când revedea scena în care Buzz este reparat de celelalte jucării, de parcă era un fel de sfârșit fericit.

V.

Să încurajăm dialogul

1. CUM DESCHIDEM DISCUȚIA

Discuția care urmează după vizionarea unui film de animație poate începe în modul cel mai firesc. Aceasta înseamnă că, înainte de a intra direct în esența subiectului abordând o temă specifică, părintele poate pune întrebări generale care inițiază dialogul într-un mod simplu și firesc.

Sfaturi și trucuri

Să începem discuția cu câteva întrebări de bază

- Ți-a plăcut filmul?
- Despre ce era vorba în film?
- Ce scene ți-au plăcut mai mult? Ce scene nu ți-au plăcut?
- Care este personajul tău preferat? Ce personaj nu ți-a plăcut?
- Ce ai înțeles la sfârșitul filmului?

Aceste întrebări clasice se pun în general în mod spontan și este important să nu renunțați la ele doar pentru a pune alte întrebări mai precise. Cu atât mai mult cu cât răspunsurile copilului vă oferă indicii interesante despre modul în care ar putea continua discuția. Aceste răspunsuri vă ajută să descoperiți procesul de

identificare sau de proiecție și vă oferă indicii despre convingerile și valorile copilului. Pentru a afla și mai multe amănunte, îi puteți cere copilului să vă spună povestea ca și când nu ați fi văzut-o niciodată (a se vedea mai sus caseta „Ajutați-i pe copiii mai puțin vorbăreți să discute despre un film după vizionare", de la finalul Capitolului IV/1). Realitatea pe care copilul o redă cu ajutorul imaginației lui dezvăluie întotdeauna ceva din sine însuși.

Secvențe din cabinet

Julien, în vârstă de 6 ani și jumătate, îmi vorbește despre ultimul film pe care l-a văzut: *Peter Iepurașul*. Când l-am întrebat dacă i-a plăcut, mi-a răspuns: „Da, a fost amuzant..., dar și trist". „Când ți s-a părut trist? „Atunci când Peter Iepurașul este părăsit de mama lui pentru ca ea să rămână cu omul rău." „A fost părăsit?" „Da." „Și cum se termină povestea, ce face Peter Iepurașul?" „Omul rău dispare și el rămâne liniștit cu mama lui."

Pentru a înțelege mai bine de ce acest răspuns este grăitor, este important să vă spun povestea, așa cum am văzut-o eu: Peter Iepurașul îl urăște pe bărbatul care este îndrăgostit de tânăra care se ocupă de obicei de el. Între ei se naște o puternică rivalitate, dar, după mai multe catastrofe care îndepărtează pe toată lumea, Peter Iepurașul înțelege că gelozia l-a împins să facă greșeli imense. El găsește modalitatea de a-și repara greșelile, cei doi îndrăgostiți se regăsesc, iar Peter Iepurașul reușește să trăiască fericit cu cei doi. Există chiar un pasaj explicit în care personajele explică faptul că dragostea nu se împarte, nu se pierde, căci este infinită.

Răspunsul lui Julien este, prin urmare, surprinzător, căci nu ține cont de acest aspect al poveștii. I-am pus mai multe întrebări, pentru a mă lămuri mai bine ce anume a înțeles din film, iar răspunsurile lui reveneau tot timpul la ideea că Peter Iepurașul era mai fericit singur cu mama lui, fără omul rău care-i deranja. Mama lui Julien, care a putut asculta relatarea fiului său, e foarte nedumerită: „Cum a putut fiul meu să vadă altă poveste decât mine?" Acesta a văzut doar ceea ce îl privea în această poveste și s-a identificat atât de bine cu gelozia lui Peter Iepurașul, încât a proiectat asupra filmului finalul său ideal: o mamă care să fie numai a lui,

fără „omul rău". Dialogul despre film i-a permis mamei să descopere și să-și dea seama cât era de gelos fiul ei (cu siguranță pe fratele lui, potrivit propriei interpretări) și i-a permis copilului să proiecteze o parte din gelozia lui asupra filmului, pe care l-a modificat în avantajul lui, pentru a obține efectul terapeutic.

În general, copiilor le place să vorbească despre filmul pe care l-au văzut și despre peripețiile personajelor (impresiile lor, trăirile lor). Această etapă creează o legătură cu întrebările mai „terapeutice" care li se pot pune după aceea. Copiii nu refuză dialogul dacă subiectul este abordat treptat și în mod firesc.

2. CUM FACILITĂM IDENTIFICAREA ȘI PROIECȚIA

Creând o legătură între imaginar și realitate, dialogul este o punte cu dublu sens între două lumi, care ne permite să conștientizăm sau să stimulăm aportul educativ al basmelor animate. Am vorbit deja în prima parte (Capitolul I/1) despre modul în care funcționează această legătură la nivel teoretic. Acest paragraf, care se vrea mai practic, propune niște piste pentru ca părinții să poată folosi cât mai mult posibil aceste două procese, pentru a-și acompania copiii în evoluția lor.

Real ⇄ Imaginar

A. CÂTEVA PRECAUȚII ÎNAINTE DE A PORNI LA DRUM

Filmul stimulează imaginația spectatorului și îl implică în poveste. Mintea omului (copil sau adult) este într-un du-te-vino permanent între real și imaginar. Adultul este deplin conștient de

frontiera dintre cele două și poate călători fără probleme. Copilul însă este pe cale să învețe, iar pentru el frontiera dintre imaginar și real nu este atât de clară. Chiar dacă capacitatea sa de a face imaginarul să trăiască în viața reală este o calitate ce înlesnește proiectarea și identificarea, pericolul apare atunci când cele două planuri se confundă în prea mare măsură. Copilul riscă atunci să nu mai știe să le deosebească. Părintele, prin prezența sa în timpul filmului și datorită discuțiilor, joacă rolul unei ancore fixate în realitate, care îl scutește pe copil să se piardă în lumea imaginară. Povestea lui Peter Pan este de altfel o frumoasă alegorie care ilustrează acest lucru.

Sfaturi și trucuri

Să-l ajutăm pe copil în procesul de diferențiere a realului de imaginar

- Dacă un copil se pierde în lumea imaginară (temeri accentuate care-l invadează, dificultatea de a-și înțelege limitele etc.), părintele îi poate pune întrebări despre felul în care înțelege el lucrurile și îi poate spune, dacă este necesar, că ceea ce se petrece pe ecran „nu este adevărat". În anumite cazuri, copilului îi poate fi de folos ca părintele să-i explice tehnicile filmului de animație sau efectele speciale, și asta îl poate liniști.
- Dacă un copil este prea ancorat în realitate (nu-l interesează nimic, se plictisește repede etc.), părintele poate încerca să introducă o notă de mister în spusele sale și să deschidă calea unor multiple posibilități povestindu-i povestiri adevărate, dar „incredibile" și alimentându-i imaginația cu povești noi.

Să încercăm acum să aflăm cum poate un părinte să traverseze puntea dintre lumea imaginară și realitate împreună cu copilul său, astfel încât călătoria să fie o reușită.

B. SĂ-I FIM ALĂTURI COPILULUI ÎN PROCESUL DE IDENTIFICARE [IMAGINAR → REAL]

Dacă procesul de identificare cu eroul se petrece cel mai adesea în mod inconștient, el poate fi conștientizat la momentul potrivit pentru a fi mai eficace, iar acesta este rolul dialogului deschis. Temele propuse în această carte, fără a forța interpretarea într-un sens sau altul, pot deschide mintea părinților în privința interpretărilor posibile ale copiilor lor, pentru a le fi alături cu prudență pe calea acestei transformări a lumii imaginare în realitate.

Scopul este ca părintele să-l poată ajuta pe copil să-și canalizeze întreaga energie pozitivă acumulată datorită filmului, pentru a o folosi eficient în viața sa. Temele propuse aici sunt surse de inspirație și motivație, dar cel mai important rămâne să-ți asculți copilul, să te adaptezi la remarcile lui și să ai suficientă imaginație pentru a găsi exemplele potrivite.

Secvențe din cabinet

În timpul unei întâlniri, o mamă mi-a povestit, puțin cam dezamăgită, că fiul ei în vârstă de 5 ani renunța deseori să facă ceva dacă i se părea că acel lucru implică prea mult efort. I-am sugerat să vizioneze împreună cu fiul ei filme de animație, precum *Hercule* sau *Incredibilii*, pentru a-l determina să aprecieze truda și eforturile personajelor. După alte câteva întâlniri, mi-a povestit încântată despre cum a știut să rezolve lucrurile: „Cu ocazia unui eveniment sportiv, Mattéo s-a tras deoparte, căci nu-i place să piardă. În loc să mă enervez din cauza reacției lui, m-am dus lângă el și i-am vorbit. Mi-a explicat că exercițiile i se par lungi și prea grele. Atunci i-am spus că e doar un antrenament pentru a deveni mai puternic. Mi-a răspuns cam bosumflat că el este deja puternic. Și atunci mi-a venit o idee! Să folosesc exemplul tatălui din filmul *Incredibilii*. Într-adevăr, acel tată reia antrenamentele pentru a fi și mai puternic, chiar dacă este deja foarte puternic. După ce m-a ascultat,

fiul meu s-a întors pe teren și a fost foarte mândru că a obținut prima lui medalie!"
Această mamă, alegând un personaj apreciat de fiul ei pentru forța lui (Domnul Incredibil), a profitat de procesul de identificare pentru a-i transmite fiului ei că până și cei mai puternici trebuie să se antreneze pentru a-și atinge obiectivele. Ea a reușit să-i redea fiului ei încrederea în el însuși și dorința de a face efort pentru a fi puternic.

Sfaturi și trucuri

Cum să favorizăm identificarea

- **Ascultați-l:** Copilul ne oferă tot timpul informații prețioase despre personajele și elementele care îl impresionează: aceste informații îl pot ajuta pe părinte să găsească referințe potrivite pentru identificare.
- **Dați dovadă de interes:** Dacă vorbiți regulat cu copilul despre ceea ce-i place și ceea ce îl pasionează, veți reuși să țineți minte referințe care se vor dovedi folositoare mai târziu. Mai mult, arătându-vă interesat de gusturile copilului, ca părinte, valorizați și îi sporiți încrederea în sine (dacă ceea ce mă interesează li se pare interesant tatei și mamei, înseamnă că sunt interesant).
- **Alegeți un punct de referință:** Personajele iubite de copii sunt cele care înlesnesc procesul de identificare. În anumite cazuri, părintele îi poate sugera copilului să vadă și alte filme, cu alte personaje, mai puțin cunoscute, pentru a-i propune perspective noi.
- **Adaptați-vă:** Prima referință care vine în mintea părintelui nu este neapărat și cea mai bună, căci copilul are un alt fel de a vedea lucrurile. Este important să nu insistăm asupra ideii noastre dacă cel mic nu-și dorește acest lucru. Cel mai adesea, trebuie să discutăm cu el pentru a-i permite să se apropie de personajul/eroul pe care îl vizăm: „Cum te-ar putea ajuta acest personaj?" sau „Ce erou te-ar putea ajuta mai mult?"
- **Evoluați:** Eroii copilului se schimbă și evoluează la fel de repede ca el.

• **Folosiți elemente concrete:** O scenă, un personaj, o trăsătură de caracter, o situație... Chiar dacă elementul respectiv nu servește decât ca bază a dialogului, faptul că este ceva precis și bine definit este important pentru ca micuțul să-și facă o imagine clară în minte. Apoi acel element va fi mai ușor de însușit și de dezvoltat.

• **Puneți întrebări:** Întrebările deschise înlesnesc identificarea copilului fără a o forța: „Îți amintești de scena în care...?"; „Cum se simte eroul? Ce face? Ce îl ajută?"; „Ce te-ar putea ajuta pe tine, așadar?" Exemplele de întrebări oferite la fiecare film de animație prezentat în această carte (*vezi* Partea a doua) sunt menite să îi inspire pe părinți în acest sens.

C. CUM SĂ-L AJUTĂM SĂ SE PROIECTEZE [REAL → IMAGINAR]

Și în acest caz, procesul de proiecție este deseori inconștient, dar părintele, care știe cum funcționează, își poate ajuta cu delicatețe copilul să străbată această altă formă de punte între real și imaginar. Pentru a-i înlesni proiecția, esențial este din nou să-i punem întrebări și să-l ascultăm. Atunci când părintele înțelege sau își imaginează că poate exista o legătură între ceea ce copilul său și personajul simt, poate iniția dialogul vorbind despre personaj mai întâi. De pildă, dacă un personaj pare deprimat, părintele își poate întreba copilul ce crede că simte personajul și de ce crede el că acesta plânge. Copilul găsește întotdeauna un răspuns potrivit universului său. Aceste răspunsuri, care ne spun foarte multe despre el, sunt mai greu de obținut în mod direct. Dacă discutăm despre o temă, referindu-ne la un personaj concret (exterior copilului), putem să dispersăm o tensiune care, altfel, ar fi prea puternică ca să o putem aborda direct[1]. Copilul care răspunde în numele eroului poate transmite mai multe mesaje personale cu mai mult curaj și își poate exprima trăirile mai lesne decât dacă ar vorbi

[1] MADISON C. și SCHMIDT R.J., *op. cit.*

despre el. În plus, cum soluțiile sunt întotdeauna mai ușor de găsit pentru ceilalți, copilul găsește mai multe posibilități, pe care și le va putea însuși mai târziu în lumea reală, cu sau fără ajutorul cuiva, în mod conștient sau nu. Și, în fine, spectatorul, când vede un personaj în acțiune, poate înțelege că nu este singurul care se confruntă cu astfel de dificultăți sau care simte astfel de lucruri, chiar dacă înainte își imagina că doar el are acele probleme; iar această descoperire îl pune pe gânduri și/sau îl liniștește.

Secvențe din cabinet

În timpul unei ședințe, Tessa, o tânără de 20 de ani, mi-a spus că i-a plăcut foarte mult *Micul prinț* (2015), căci casa bătrânului era „magnifică". Să vă amintesc despre ce e vorba: în filmul de animație, respectiva casă era singura din tot cartierul care avea un aspect bizar, în dezordine și foarte colorată. Pentru a aprofunda puțin lucrurile, am întrebat-o ce simte fetița când descoperă această casă ciudată. Răspunsul ei a fost extrem de concludent: „Se simte, în sfârșit, liberă, poate face ce vrea și nu mai este obligată să-i facă pe plac mamei ei. În această casă, poate fi, în fine, așa cum voia cu adevărat să fie". Chiar dacă acest răspuns se bazează pe ceea ce se petrece, de fapt, în poveste, entuziasmul cu care Tessa a spus toate aceste lucruri sugera că, de fapt, ea nu vorbea despre personaj. Cu atât mai mult cu cât răspunsul ei amintea de o problemă pe care o menționase mai devreme, și anume faptul că nu mai voia să se lase influențată de mama ei în luarea deciziilor importante pentru viața ei.
Prin intermediul unor întrebări potrivite, am ajutat-o să-și aprofundeze raționamentul, mergând mai departe pe calea deschisă de ea: „De ce nu poate fetița să fie ea însăși când este acasă?"; „Cum se petrec lucrurile când este acasă și ce se întâmplă când este la bătrân?"; „Cum se simte fetița când este acasă la bătrân?"... Încetul cu încetul, în timp ce discutam, Tessa a înțeles că schimbarea eroinei depindea mai mult de ea însăși decât de locul unde se afla. Altfel spus, fetița putea încerca să nu mai țină cont, indiferent unde se afla, de determinismul societății și al mamei sale, și să se simtă liberă oriunde, nu doar în casa minunată a bătrânului.

În cazul pe care vi l-am relatat, Tessa este o tânără, iar ceea ce urmărește este să lucreze cu ea însăși pentru a schimba anumite lucruri: după aceste discuții, ea a înțeles ce anume îi poate fi de folos. După părerea ei, faptul că și-a proiectat gândurile asupra fetiței, identificându-se cu ea, a ajutat-o să nu se mai teamă că îi este „predestinat" să fie așa cum este, ceea ce i-a redat sentimentul că ea este cea care trebuie să decidă ce face cu viața ei. În plus, ea a decis să folosească o casă, asemănătoare cu cea a bătrânului, ca pe o imagine-resursă și să se refugieze acolo pentru a-și recăpăta forțele ori de câte ori are nevoie de asta (*cf.* jocului oazei interioare din capitolul despre *Regele Leu* — IX/5). Tessei îi era greu să-și înfrunte teama în mod direct și fără ajutorul nimănui, dar, datorită fetiței din film, totul s-a clarificat, iar după ce și-a dat seama care este problema, soluția a venit de la sine.

Un părinte nu poate ajunge atât de departe în munca terapeutică precum un profesionist, el poate însă să-i fie alături copilului și să-i descifreze proiecția. Iată câteva trucuri pentru o experiență reușită.

Sfaturi și trucuri

Cum facilităm proiecția

- **Să fim atenți:** Atunci când copilul este impresionat de un personaj, vorbește despre el sau reacționează diferit. Aceste semnale îi permit părintelui să analizeze cum stau lucrurile. Este important, așadar, să știm să profităm de ocazie și să folosim pistele oferite de copil, chiar dacă nu toate vor conduce acolo unde ne dorim.
- **Să alegem momentul potrivit:** Nu are rost să vorbim despre o proiecție dacă micuțul nu este receptiv. Momentul potrivit depinde, așadar, mai mult de capacitatea lui de a fi atent și de interesul lui, iar nu de oră, loc sau subiect.
- **Să alegem un punct de referință:** Personajele potrivite proiecției sunt adesea cele despre care copilul vorbește deseori. Uneori, părintele îi poate propune să se gândească la o anumită scenă sau la un personaj anume, dar este important ca referința să fie foarte limpede în mintea adultului.

• **Să punem accentul pe personaj, nu pe copil:** Uneori, în mintea părintelui, legătura este atât de evidentă, încât acesta începe să vorbească despre copil, și nu despre personaj. Copilul nu gândește la fel, așa că se poate simți neînțeles sau forțat să corespundă unei legături pe care nu o înțelege (sau nu încă). Aveți grijă, așadar, ca părinte, să nu cumva să ajungeți să vă proiectați trăirile asupra proiecției copilului.
• **Să punem întrebări:** Întrebările deschise și țintite despre personaj ne scutesc de interpretări greșite și îl ajută pe copil să se îndrepte în largul lui spre o stare de calm sau spre un alt fel de a înțelege lucrurile. Vreau să amintesc din nou că exemplele de întrebări prezentate în această lucrare (*vezi* Partea a doua) au menirea să faciliteze accesul spre și mai multe întrebări, deschise și variate.
• **Să acceptăm momentele concluzive:** Copilul își oprește raționamentul când crede el de cuviință și nu are nevoie să reflecteze prea mult legat de ce a procesat, pentru a-și consolida înțelegerea. Uneori, el profită de pe urma unei discuții în mai multe etape și după un anumit timp. Important este să aibă în mod regulat posibilitatea să beneficieze de noi referințe și de un dialog deschis.

3. CUM GĂSIM CUVINTELE POTRIVITE

E limpede, așadar, întrebările sunt absolut necesare. Ele îi permit copilului să dea o interpretare personală și să gândească. De pildă, întrebarea: „De ce crezi că eroul reacționează așa?“ favorizează o discuție mai deschisă și constructivă decât o simplă remarcă de genul: „Ai văzut, eroul face asta pentru că e bun“. Pentru a vă oferi o sursă de inspirație în acest sens, vă propunem mai multe exemple de întrebări pentru fiecare mesaj abordat (*vezi* Partea a doua), care să contribuie la inițierea unui dialog. Pentru ca aceste întrebări să fie mai eficace, am ținut cont de o anumită logică în construirea lor. Părinții care doresc să-și formuleze

propriile întrebări pot folosi ca punct de plecare strategiile enumerate mai jos.

• Formulăm în mod intenționat întrebări deschise, care implică răspunsuri mai elaborate și mai atent concepute decât un simplu „da" sau „nu". Scopul este să-i permitem copilului să răspundă așa cum crede de cuviință, pentru ca răspunsul să corespundă interpretării personale, și nu celei, mai mult sau mai puțin conștiente, a părintelui. Iată un exemplu, „A fost simpatic filmul, nu?" este o întrebare închisă, care-l constrânge pe interlocutor să spună „da" sau „nu" și îl incită să se gândească la cele văzute doar ca la „ceva amuzant". „Cum ți s-a părut filmul?" este o întrebare mai deschisă care îl îndeamnă să-și dezvolte răspunsul și să folosească cele mai potrivite cuvinte pentru a-și expune viziunea asupra lucrurilor.

• Evităm să întrebăm „de ce?" Acest tip de întrebare atrage după sine, în mod automat și categoric, un răspuns de tipul „pentru că...", ceea ce va pune capăt prea devreme discuției. În plus, acest tip de întrebare ne determină uneori să insistăm prea mult asupra problemei și să ne întoarcem în trecut („De ce sunt nefericit?") Am putea folosi o altă formulă: „Din ce motiv?", care îl încurajează pe copil să caute mai multe alternative și deci să-și detalieze răspunsul. Sau am putea întreba „Cum anume?", pentru a-l ajuta pe copil să se gândească la mai multe soluții posibile („Cum aș putea proceda pentru a fi fericit?")

Exemplu concret

Regele Leu

Întrebarea „De ce plânge Simba?" poate atrage un răspuns relativ închis de tipul „Pentru că este trist". Întrebarea „Din ce motiv plânge Simba?" îl determină pe copil să dea un răspuns mai consistent de tipul: „Tatăl lui a murit și el crede că asta s-a întâmplat din cauza lui. Îi este rușine și nu mai știe ce să facă". În acest context, este posibil să revenim la tema sentimentului de vinovăție sau la

durerea pricinuită de moartea unei ființe dragi. Și, în fine, întrebarea „Cum ar putea proceda Simba pentru a se simți mai bine?" îl determină pe copil să analizeze etapele următoare din film și să găsească ce elemente i-au permis personajului să își revină.

• Formulăm întrebări „neutre". Altfel spus, punem întrebări care nu-l privesc în mod direct pe copil, ci lumea lui imaginară, care a devenit accesibilă datorită filmului de animație. Puneți mai întâi întrebări despre personaje și modul lor de a proceda, nu-i adresați întrebări directe, căci astfel îl ajutați pe cel mic să proiecteze asupra personajelor, dar și să se detașeze de situația lui problematică, pentru a o înțelege mai bine.

• Întrebările trebuie să se bazeze pe fapte vizuale clare. Dacă ne referim la o scenă sau la o situație concretă, există șanse reduse să proiectăm o interpretare personală în felul în care formulăm întrebarea. Și, astfel, reducem riscul de a influența răspunsurile copilului.

• Trebuie să folosim un limbaj adaptat nivelului de înțelegere al copilului. Părintele care-și cunoaște copilul își va formula întrebările în funcție de vârsta și nivelul de maturizare ale copilului. Totodată, este important să nu folosim un limbaj prea simplist sau care seamănă prea mult cu modul de a vorbi al copiilor de vârsta lui (formulări incorecte sau insolente), căci pentru el este important să știe să deosebească generațiile.

Pornind de la aceste câteva propuneri, cititorul își poate formula propriile întrebări, care să fie mai adaptate așteptărilor și nevoilor copilului. Când suntem interesați și atenți, întrebările vin de la sine. Este de ajuns să avem încredere în noi și în copil.

4. O ASCULTARE ATENTĂ ȘI ACTIVĂ

Pentru ca dialogul să funcționeze, nu este de ajuns să formulăm întrebările potrivite, este la fel de important să-l ascultăm pe copil cu atenție, în mod activ. Într-un dialog, interlocutorul este acceptat cu bunăvoință și interes, întrucât ceea ce are de oferit este diferit și unic. Ținând cont de acest lucru, mesajele propuse în această carte nu sunt nici complete, nici restrictive: ele sunt prezentate pentru a vă inspira și a vă sugera multiplele interpretări posibile. În plus, atunci când un părinte alege să-i arate copilului un film pentru că îl interesează o anumită temă, este conștient că, poate, copilul nu gândește la fel ca el, ceea ce este cu atât mai bine. Aceasta înseamnă că el va asimila în felul său acest film, iar tema discuției pe care o va propune în mod spontan va fi mai adaptată vârstei lui.

Exemplu concret

Tarzan

Atunci când Tarzan se ceartă cu tatăl său și pleacă să stea singur lângă râu, noi îl putem întreba pe copil: „Din ce motive crezi că s-a întristat Tarzan?" Vor exista multiple răspunsuri posibile. Răspunsul „Pentru că nu știe cine este el însuși cu adevărat" poate stârni o discuție despre tema adopției. Răspunsul „Pentru că este diferit de ceilalți" poate prilejui o discuție despre tema acceptării ideii de diferență, a faptului că nu suntem toți la fel. Răspunsul „Pentru că tatăl lui îl consideră încă un copil mic" poate deschide o discuție despre trecerea la vârsta adultă... Iată trei dintre temele sugerate în această carte. Dar dacă copilul răspunde „Pentru că tatăl lui a țipat la el", se referă poate la un eveniment recent din viața lui, de pildă la faptul că tatăl lui l-a certat, iar asta înseamnă că trebuie să continuăm discuția pe calea deschisă de el.

Altfel spus, părintele nu știe, această carte nu știe și este posibil ca nici copilul să nu știe în mod conștient despre ce anume are

el nevoie să vorbească. Elementele importante sau pur și simplu interesante apar treptat pe parcursul dialogului. Părintele trebuie să-l asculte, să fie interesat și să-i pună întrebări, fără să caute să anticipeze, ceea ce-i va permite să se adapteze și să rămână pe aceeași lungime de undă cu copilul, pentru a afla cât mai multe detalii despre interpretarea pe care o dă acesta poveștii.

Interpretarea spectatorului rămâne întotdeauna cea mai bună.

5. SĂ LE OFERIM O ACOMPANIERE NEUTRĂ?

Faptul că-i ascultăm și le punem întrebări copiilor, oricât de sincer am face acest lucru, nu elimină complet influența pe care un părinte o poate avea asupra copilului său. Ceea ce este cu atât mai bine, căci aceasta este frumusețea dialogului în general și, în special, în cinematerapie: să-l lăsăm pe celălalt să se dezvolte, oferindu-i însă elemente noi, pe care poate decide să le integreze în evoluția lui.

Și tocmai de aceea orice părere contează! Chiar dacă spectatorul este invitat să fie atent și să nu-și impună propria interpretare celor din jur, el poate totuși să-și formuleze punctul de vedere. Important este să-l prezinte ca atare, ca pe o simplă opinie personală. Dacă părintele alege limbajul potrivit, această analiză personală va îmbogăți universul de gândire al copilului, așa cum și această carte o poate face în cazul părinților.

Odată ce discuția a început datorită întrebărilor deschise și neutre, ea poate continua în mod firesc fără ca vreuna dintre cele două persoane să simtă vreo presiune. Este important ca fiecare să aibă timp să-și expună părerea, care este binevenită. Părintele

trebuie să fie curios, să asculte cu răbdare și să intuiască și lucrurile pe care copilul nu le formulează explicit, acestea sunt elementele de bază ale unei discuții constructive.

6. SĂ LĂSĂM TIMP DE GÂNDIRE

În cazul copiilor mai mici, vizionarea unui film în familie le permite un schimb de păreri „la cald", iar dialogul poate avea loc atunci când imaginile sunt încă vii în mintea lor. În cazul copiilor mai mari, discuția poate avea loc și mai târziu, atunci când vor avea chef sau nevoie de ea. Copilul, indiferent de vârsta lui, este posibil să nu aibă chef să vorbească despre un basm animat atunci când vor părinții și este important să-i respectați dorința. Identificarea cu personajele și cu situațiile din film trebuie să se petreacă la momentul potrivit pentru a fi utilă.

Să înțelegi înseamnă să asimilezi, iar pentru a asimila ai nevoie de timp. Uneori, spectatorul (copil sau părinte), înainte de a reuși să reflecteze la cele văzute, simte mai întâi nevoia să elimine fizic anumite tensiuni (să se miște, să facă altceva, să se relaxeze...). Asimilarea poate presupune un interval în care să-și pună niște întrebări de unul singur și să-și limpezească gândurile, înainte de a le comunica. În acest caz, dacă îl bombardăm pe copil cu întrebări, atunci când nu este receptiv, riscăm să blocăm acest proces de asimilare și să îl împiedicăm să înțeleagă. O idee în acest caz este să-i spunem că suntem alături de el și că ne poate întreba oricând orice dacă dorește, fără să-l forțăm însă în niciun fel. Am putea să-i împărtășim interpretarea noastră asupra filmului (dar nu să-i dăm lucrurile mură în gură), invitându-l să procedeze la fel. Acesta ar putea fi un lucru bun pentru copii, care răspund deseori: „Nu știu ce să spun", înainte să apuce să se

gândească; noi le demonstrăm că fiecare poate interpreta într-un anumit fel cele văzute, iar când simte nevoia, își poate împărtăși impresiile.

Exemplu concret

Ștrumpfii: satul pierdut

După ce ați vizionat filmul, dacă părintele comentează sfârșitul spunând: „Ștrumpfița revine la viață datorită celorlalți ștrumpfi care au activat magia iubirii ținându-se de mâini", el își invită copilul să stea de vorbă, adică îi propune, fără să-l forțeze, să-și spună părerea.

Peste câteva zile, spectatorul poate reveni la anumite secvențe cu un nou punct de vedere, influențat de diferite evenimente și după ce a avut un răgaz de gândire. Inconștientul continuă să analizeze, să interpreteze și să facă legături, chiar și atunci când nu este în contact direct cu simbolurile care l-au activat. Astfel, o întrebare sau o situație poate redeschide mult mai târziu dialogul pe tema unui basm animat. Acum este posibil să revenim la anumite teme care ne-au rămas în minte, pentru a ne gândi la ele în mod conștient.

„Timpul stimulează o decantare (fără să băgăm de seamă) care curăță străfundurile ființei și sporește efectul filmului. Tot timpul descoperim elemente noi [...][1]"

Indiferent de cât de mult timp are nevoie copilul să asimileze și apoi să se detașeze de conținutul receptat, nu este bine să vadă mai multe filme de animație unul după altul. Această încărcătură prea mare de imagini și povești nu are defel rolul să sporească posibilitatea de a purta un dialog, ci riscă mai degrabă să-l streseze pe copil, umplându-i mintea cu întrebări la care nu are timp

1 GILLY (Patrice), *op. cit.*, p. 58.

să răspundă. Ceea ce poate genera o anumită stare de agitație și refuzul de a comunica, din pricina unei prea mari confuzii în idei. Datorită DVD-urilor și Blu-ray-urilor, programelor în reluare și platformelor de filme, este relativ ușor să controlăm cantitatea de imagini pe care le vede copilul.

„Dacă vrem să ne amuzăm sau să râdem, câmpul nostru psihic trebuie să fie liber."[1]

7. CUM GESTIONĂM IMAGINILE ȘOCANTE

Chiar dacă suntem foarte atenți, nu reușim întotdeauna să-i ferim pe copii de anumite imagini-parazit, pe care le regăsim în special în reclame și care pot fi total nepotrivite pentru vârsta lor. Dacă reușesc să redea în cuvinte ceea ce au văzut, tinerii spectatori vor înțelege și vor gestiona mai ușor ceea ce i-a șocat. Și în acest caz, prezența binevoitoare a părinților și dialogul le pot fi de mare folos.

Secvențe din cabinet

Într-o zi, când ne-am dus la cinema, fiul meu a fost extrem de șocat de reclama unui film în care erau prezentate imagini explicite de război. Impresionată de imaginile șocante și de reacția fiului meu, i-am spus imediat ce am simțit, iar el a profitat de ocazie și a exprimat ce simte cu vorbele („Se bat") și cu gesturile lui (după ce în timpul scenelor de violență a stat nemișcat, a devenit foarte agitat, ceea ce exprimă o stare de șoc). Discuția care a urmat și a continuat, deși filmul de animație începuse, mi s-a părut necesară pentru a-i permite să-și clarifice anumite lucruri: „Este un film pentru adulți, nimic din ceea ce ai văzut pe ecran nu este

[1] DJENATI (Geneviève), *Psychanalyse des dessins animés*, Pocket Évolution, 2005, p. 154 (prime ediție: L'Archipel, 2001).

adevărat..." Spusele mele i-au permis să-și pună multe întrebări pentru a încerca să dea un sens imaginilor văzute. A reușit astfel să elimine o parte din tensiunea acumulată și să economisească un dram de atenție pentru a profita cât mai mult posibil de basmul animat pe care veniserăm să-l vedem.

Trebuie să știți că imaginile șocante pentru un copil nu sunt neapărat cele pe care ni le închipuim. Am citit despre cazul a două fetițe, surori, care plângeau în hohote când începea filmul *Peter Pan*. Ele erau singurele din sala de cinematograf care au reacționat astfel, dar imaginea părinților care își lasă singuri copiii acasă declanșa în cazul lor teama de abandon. Am să mai amintesc și cazul unui băiețel care era terorizat de ideea de a rămâne singur în camera lui după ce a văzut un film în care un personaj în costum de Halloween apărea pe neașteptate și făcea glume peste tot prin casă. Filmul era o comedie, dar l-a făcut pe acest copil să se teamă tot timpul și să nu se mai simtă în siguranță nicăieri.

Așadar, nu imaginea în sine îi va putea da de înțeles părintelui ce simte copilul, ci mai degrabă cuvintele și reacțiile acestuia. Părintele care obișnuiește să vizioneze filme în compania copilului va putea recunoaște mai ușor semnalele atipice care arată că ceva îl tulbură foarte tare pe copil. În orice caz, este important ca părintele să-l îndemne pe acesta să exprime prin cuvinte sau desene, de pildă, ce l-a impresionat din film și să fie dispus să revină asupra acestui subiect atunci când copilul va fi dispus.

Sfaturi și trucuri

Câteva exemple de indicii care ne pot ajuta să reperăm o stare de șoc la copil:
Stare de agitație sau imobilitate neobișnuite, respirație întretăiată ce durează, plânsete, țipete sau faptul că-și ascunde ochii sau fața în mod repetat, enervare, refuz de a vedea filmul până la sfârșit, coșmaruri, neliniști și temeri.

8. DIALOGUL NU ESTE DE AJUNS

După cum probabil v-ați dat seama, faptul că înțelegem efectul pe care îl au filmele de animație asupra copilului este doar o primă etapă pentru a instaura comunicarea și a crea o legătură în jurul acestui ecran care ne oferă de obicei un tip de divertisment de care ne bucurăm în solitudine. Dar dacă filmul înlesnește dialogul, imaginile și cuvintele nu rezolvă dificultățile copilului și nu se substituie etapelor pe care el trebuie să le parcurgă. Filmul *Regele Leu*, de pildă, ne poate ajuta să vorbim despre moarte, dar nu înlocuiește procesul de doliu cu care copilul trebuie, eventual, să se confrunte. În funcție de etapa în care se află în propria viață, el își va găsi un sprijin într-o scenă sau alta din film (după cum va alege), fără să mai insiste prea mult asupra finalului fericit. Dacă îi suntem alături când plânge, îl putem ajuta la fel de mult ca atunci când râdem împreună. Altfel spus, dacă discuția de după film nu rezolvă problemele copilului, îl poate ajuta să găsească strategii pentru a depăși anumite etape din dezvoltarea sau din viața sa, în ritmul lui și cu sprijinul părinților.

VI.

Cum să experimentăm cu basmele animate și cum să profităm de aportul lor

1. JOCUL, UN MOD DE A COMUNICA ȘI DE A ACȚIONA ALTFEL

Pentru ca un copil să păstreze viu în mintea sa basmul animat, și-l poate însuși prin joacă și/sau prin exprimare artistică. Acesta este un mijloc distractiv și îl ajută să continue să-și însușească ceea ce a văzut în imagini (când a vizionat filmul) și ceea ce s-a spus în cuvinte (în timpul discuției). Părintele, pentru a contribui la acest proces, îl poate acompania și îl poate încuraja în această punere în aplicare distractivă și ușoară, care îl va putea ajuta să „repună în joc“ ceea ce este important pentru el.

Sfaturi și trucuri

Creați condițiile pentru joacă

• **Inițiați jocul:** Perioada în care se desfășoară jocul este mai ușor de perturbat decât am crede. O intervenție exterioară,

excesul de atenție sau o stare emoțională prea puternică îl pot bloca pe copil. Nivelul de atenție al părintelui are importanța sa. El nu trebuie să fie nici prea implicat, nici prea absent, pentru ca micuțul să se implice eficace în jocul său. Altfel spus, părintele poate da startul, ceea ce-l va ajuta pe copil să joace și să-și împărtășească jocul cu el, dar fără să încerce să dețină controlul sau să se amestece prea mult. Fiecare trebuie să poată să-și joace rolul nestingherit, pentru ca lucrurile să capete un sens pentru fiecare participant.

• **Să căutăm locul potrivit pentru joacă:** Spațiul de joc trebuie să fie adaptat copilului, vârstei sale și tipului de joc. Mai întâi, din motive de siguranță evidente: nu-l putem lăsa pe copil să se joace în grădină când acolo îl pândesc tot felul de pericole. Apoi, pentru ca el să profite cu adevărat de joacă, trebuie să găsim un loc potrivit experimentului său. Astfel, părintele îl poate ajuta să creeze cel mai potrivit spațiu posibil, ca de pildă o masă adaptată pentru pictură sau o cameră aranjată pentru a se putea construi acolo cel mai frumos decor pentru marionete.

• **Învățați-l să accepte să piardă:** Pentru ca micuțului să-i placă să se joace (mai ales atunci când e vorba despre o competiție), este important să joace deseori acest joc, pentru a înțelege că rezultatul jocului nu este crucial pentru viața lui. Altfel spus, jucând în mod regulat, el se va obișnui deopotrivă să piardă și să câștige. El își îmbunătățește astfel capacitatea de a se adapta și de a o lua de la început. Părintele, prin atitudinea sa, este în același timp un model (copilul își imită părinții) și un activator (copilul acționează diferit în funcție de cum simte el că părinții săi privesc jocul: pentru unii, este esențial să câștigi, pentru alții, important e să participi la joc).

Prin intermediul acestei experiențe, copilul poate asimila informații, poate exprima ceea ce este incapabil să spună în cuvinte și își poate însuși (cel mai adesea în mod inconștient) o poveste care o poate îmbogăți pe a lui. Experimentul, sub formă de joacă, îi conferă cinematerapiei numeroase avantaje indispensabile.

A. JOCUL PENTRU A ASIMILA

Capacitatea de a înțelege sensul a ceva abstract se dezvoltă până la vârsta de 7 ani[1], când este dobândită deplin. Copilul are nevoie, așadar, de simboluri fizice și concrete pentru a face legătura mai ușor între ceea ce vede și ceea ce înțelege. Folosirea unei jucării sau a unui desen, ca reper material pentru a reprezenta simbolul, va ajuta capacitățile sale de asimilare și de învățare. În plus, cadrul bine conturat și liniștitor al jocului, în care regulile sunt alese de toți și sunt valabile pentru toți, îi permite copilului să-și însușească și să înțeleagă mai ușor alte realități[2].

„Să te joci înseamnă să iei un eșantion din lumea exterioară și să-l folosești în folosul lumii tale interioare.[3]"

Secvențe din cabinet

În cadrul unei ședințe de terapie, am invitat-o pe Noemi (o fetiță de 7 ani, care se certa tot timpul cu surorile ei mai mici) să deseneze inima mamei ei și să coloreze locul pe care ea îl ocupa în inima mamei ei înainte ca surorile ei să se nască. Noemi a desenat o inimă mare, pe care a colorat-o aproape în întregime în roșu, și-a scris în acel spațiu numele și a lăsat un spațiu mic, pe care l-a colorat în albastru, pentru tatăl ei. Am rugat-o apoi să deseneze o altă inimă, care să ilustreze locul pe care ea îl ocupa în inima mamei după nașterea primei ei surori, apoi a celei de-a doua. De fiecare dată, partea roșie s-a micșorat în avantajul surorilor ei mai mici. Cea de-a treia inimă (împărțită în părți roșie, albastră, verde și galbenă) reflecta ce simțea ea: mama ei trebuia să o iubească mai puțin de când s-au născut surorile ei mai mici (partea roșie era din ce în ce mai mică). Pornind de la desenele ei, am discutat despre felul în care înțelege ea iubirea și am reconstruit treptat o nouă inimă în care dragostea nu se împarte, ci se multiplică. Desenul ei final, în

1 PIAGET (Jean), *Construirea realului la copil*, ed. cit.
2 WINNICOTT (Donald W.), *Joc și realitate* (*Opere 6*), Trei, 2006.
3 METRA (Maryse), „Approches théoriques du jeu", IUFM de Lyon, 2006, p. 9.

care se suprapun patru inimi, fără să se micșoreze, a ajutat-o să plece de la terapie mai senină, sigură că niciuna dintre inimi nu o poate altera pe cea care reprezintă dragostea mamei ei pentru ea.

B. JOCUL PENTRU A SE CONSTRUI PE SINE

Posibilitatea de a crea ceea ce-i oferă jocul îi permite copilului să exploreze căi noi, inspirate de basmul animat de animație și de propunerile părinților. În cadrul jocului, procesul creativ îi permite copilului să facă asociații, să fuzioneze și să transforme idei. Treptat, prin intermediul acestei explorări, el construiește repere și, prin extensie, își construiește o parte din identitate.

Exemplu concret

Marea aventură Lego

În filmul de animație, copilul construiește o poveste și mașini originale pentru a rezista în lupta împotriva personajului negativ, a cărui armă secretă este un adeziv capabil să lipească piesele de lego pentru totdeauna. Prin intermediul jocului, copilul construiește și își exprimă propriile valori, arătând, în special, cât este de important ca lucrurile să evolueze și să se schimbe datorită creativității și imaginației.

„Orice activitate creatoare este o căutare de sine[1]"

C. JOCUL PENTRU EXPRIMAREA DE SINE

Implementarea ludică a unui scenariu este și ea un mecanism important pentru ca un copil să se dezvăluie și să se elibereze. Jocul îi permite să-și exprime emoțiile și problemele care ar fi prea greu de abordat prin dialog. De pildă, păpușile, figurinele

1 METRA (Maryse), *op. cit.*, p. 10.

sau desenele sunt niște instrumente potrivite care-i permit copilului să recreeze scene care i se par importante. Această formă de comunicare îl poate ajuta să se facă mai bine înțeles și să elimine anumite tensiuni. Prin acțiune și joc, copilul poate „spune" ce n-a putut spune prin cuvinte. În plus, prin joc, el își redefinește problemele și le oferă o altă existență, pentru a și le însuși și a le înțelege mai bine.

Exemplu concret

Un exemplu de joc, ideal pentru a-l ajuta pe copil să-și spună părerea despre o poveste sau o scenă anume, este să-l îndemnăm să „rejoace" povestea pe care a văzut-o în film. Modul în care o „pune în scenă" și „instrumentele" pe care le folosește le oferă indicii interesante părinților despre percepțiile și convingerile lui. Un copil își construiește lumea imaginară în funcție de ceea ce percepe, iar personajele din scenele pe care le „retranscrie" reprezintă adesea mai mult decât credem. Eroii pot reprezenta propria-i persoană sau anumiți membri ai familiei, prieteni, adulți apropiați...

„Jocul îi permite copilului să exteriorizeze un fragment din lumea internă, pentru a o concretiza într-un obiect extern.[1]"

Mesajul transmis prin joc nu trebuie să fie conștientizat de copil sau de părinte, el are meritul că există și că este împărtășit, fiind, de fapt, o eliberare pentru a putea înainta[2]. Uneori, anumite reacții îi pot nedumeri pe părinți, iar în acest caz este nevoie de ajutorul unei persoane avizate, un specialist, care să poată aprofunda calea deschisă de copil. Psihanalizarea sau evaluarea psihologică a copilului nu îi revine părintelui. De fapt, este important ca acesta să-i ofere copilului ocazia să se exprime prin joc, dar

1 *Ibid.*, p. 9.
2 WINNICOTT (Donald W.), *op. cit.*

să-i asigure în același timp posibilitatea de a cunoaște lucrurile în profunzime, cu ajutorul unui specialist.

D. JOCUL PENTRU A DEVENI ACTOR

Celebrul psiholog al dezvoltării Henri Wallon este de părere că jocul este o formă de regresie care îl poate elibera, pe moment, pe copil de barierele realității, pe care el și le fixează și care îi limitează viața de zi cu zi. El poate găsi astfel soluții inovatoare pentru a acționa, își poate schimba convingerile, își poate imagina alternative și poate alege cum să le aplice. Prin joc, copilul devine cel care „dirijează" realitatea, este actorul și realizatorul, este cel care cucerește, și nu cel cucerit[1]. Datorită acestui proces de preluare a puterii, copilul poate reproduce, prin joc, diferite scene, chiar și pe cele mai dezagreabile. Freud[2] este de părere că un copil reproduce și repetă ceea ce l-a impresionat, pentru a putea, prin acțiunea sa, să-și stăpânească emoțiile pe care le-a trăit în loc să se mulțumească să le resimtă în mod pasiv.

Să luăm, de pildă, exemplul unei fetițe care-și ceartă păpușile. Ea reproduce, fără îndoială, o scenă impresionantă pe care a văzut-o și, prin această imitație (care, de bună seamă, nu este întotdeauna pe placul persoanei imitate), ea poate asimila ceea ce s-a întâmplat, își poate stăpâni neliniștea pe care respectiva scenă i-a provocat-o și își poate consolida încrederea de sine. Chiar dacă această ieșire din pasivitate se petrece cel mai adesea în mod firesc și autonom, părintele îi poate propune niște jocuri copilului. El poate reproduce astfel (într-un mod mai mult sau mai puțin fidel) o scenă dintr-un film și-l poate convinge pe copil

1 WALLON (Henri), *Evoluția psihologică a copilului*, Ed. Didactică și Pedagogică, 1975.

2 FREUD (Sigmund), „Dincolo de principiul plăcerii" (1920), în *Opere esențiale*, vol. 3, Trei, 2010.

să spună ce urmează în acel scenariu. De pildă, dacă un părinte vrea să-și ajute copilul să găsească niște soluții pentru a nu se mai simți singur sau ca să iasă dintr-o situație care îl izolează, el poate lua o jucărie, care s-o reprezinte pe Rapunzel, să o pună undeva sus „într-un turn" (să aleagă un loc potrivit sau să-i ceară copilului să-l aleagă) și să-l întrebe cum va proceda și de care jucărie se va servi, pentru a o elibera.

Află mai mult

Freud îl vede într-o zi pe nepotul lui în vârstă de 18 luni jucându-se astfel: arunca un mosor de ață (spunând „departe") și-l aducea înapoi trăgând de capătul firului (spunând „aici"). El observă că nepotul lui joacă acest joc atunci când mama lui e plecată, iar partea a doua a jocului îi face mult mai mare plăcere. Adevăratul rost al jocului este recuperarea mosorului. Acest joc îl ajută pe copil să suporte fără să protesteze plecarea și absența mamei. La început, copilul a asistat pasiv (la plecarea nedorită a mamei), dar apoi a adoptat un rol activ (el dirijează mosorul de ață, care revine când vrea el).

E. JOCUL PENTRU SOCIALIZARE

Unele jocuri au avantajul că îi determină pe copii să se alăture grupului datorită unei reguli de joc[1]. Pentru ca jocul să funcționeze, copilul trebuie să se acomodeze unui cadru prestabilit și cunoscut de toți participanții. Acest cadru, care poate părea restrictiv, este, de fapt, unul permisiv. Faptul că se conformează îl ajută pe copil să accepte regulile pentru a-și găsi locul și a folosi regulile în avantajul lui. Jocul favorizează cunoașterea de sine și a celorlalți într-un context dat. Jocul devine astfel o imersiune ludică în viața socială.

1 GUTTON (Philippe), *Le Jeu chez l'enfant*, GREUPP, 1989.

F. JOCUL PENTRU STIMULAREA IMAGINAȚIEI

Imaginația este o calitate importantă ce trebuie dezvoltată la copii, iar jocul este un mijloc excelent de a realiza acest lucru. Subiectul este foarte vast, așa că am preferat să-l abordez mai detaliat pentru ca lucrurile să fie mai clare.

G. JOCUL PENTRU AMUZAMENT

Cel mai evident avantaj al jocului este plăcerea de a ne distra în familie și de a profita altfel de eroii preferați. Scopul terapeutic există, și este bine să știm acest lucru, dar aceasta nu trebuie să fie prioritatea părintelui. Un părinte trebuie să-i propună copilului său să se joace, dar fără să insiste, să-l observe, fără să-l analizeze și să se amuze, fără să încerce să vindece, iată câteva repere de care trebuie să ținem cont. În cadrul cinematerapiei filmelor de animație, plăcerea este întotdeauna principalul element de legătură între cinema, povești și jocuri.

2. JOCUL PENTRU STIMULAREA IMAGINAȚIEI

Imaginația este extrem de importantă la copii și adolescenți. Copiii se detașează treptat de părinții lor și trebuie să găsească soluții pentru noile dificultăți legate de autonomia lor care se înfiripă. Imaginația este indispensabilă pentru a avea inventivitatea (crearea de soluții) și speranța (să crezi îndeajuns de mult în aceste soluții pentru a le testa) necesare pentru a înfrunta aceste obstacole inedite. Ea oferă noi posibilități și permite dezvoltarea unei ingeniozități care poate fi dobândită mai repede căci a fost

deja imaginată. Elemente inconștiente pot fi aduse în conștiință cu blândețe și în ritmul copilului, prin vizualizare (imagerie ghidată) și simbolizare (jocuri, arte). Și, invers, copiii care sunt prea raționali și lipsiți de imaginație riscă să se confrunte cu o scădere semnificativă a încrederii de sine (*Nu sunt în stare să găsesc soluții*) și o retragere în sine (*Pentru a evita să am probleme pe care nu le pot rezolva, e mai bine să mă feresc*). Unele studii observă chiar că acei copii care au o viață imaginară bogată sunt mai puțin agresivi fizic și mai chibzuiți (mai capabili să anticipeze o soluție favorabilă) decât copiii lipsiți de imaginație (și mai impulsivi)[1]. Prin urmare, este foarte important să valorificăm imaginația copiilor și a adolescenților.

Basmele, în versiunea lor tradițională orală, contribuie în mod ideal la această misiune parentală. Partea vizuală este doar sugerată prin cuvinte, iar narațiunea îi lasă copilului posibilitatea de a interpreta faptele. Imaginația este, așadar, stimulată imediat și liberă să se exprime. Într-un basm animat, imaginea explicită reduce acest impact benefic. Armonia se naște din echilibru, prin urmare filmele de animație, fără să se substituie tradiției orale, o pot completa. Iar participarea activă a părinților permite filmelor să joace un rol important în stimularea imaginației.

Acest lucru este posibil mai întâi prin valorificarea imaginației în sens larg și pe cea a copiilor în mod special. Părintele poate vorbi despre ea ca despre o forță și o calitate importante, dar care nu se opun inteligenței. Părintele își poate asuma propriile reverii povestindu-le. Dar, chiar dacă copilul nu înțelege tot, ele îl inspiră și îl îndeamnă să facă același lucru. Acest schimb favorizează crearea unui „spațiu psihic" al copilului, ajutându-l să-și dezvolte capacitatea de a-și crea propria lume și de a se crea pe el însuși, așa cum vrea să fie. În plus, imaginația părinților,

[1] SINGER (Jerome L.), *The Child's World of Make-Believe — Experimental Studies of Imaginative Play*, Academic Press, 1973.

antrenată la rândul ei, se va dovedi foarte utilă în formularea de întrebări și crearea unor jocuri adecvate pentru copil.

Apoi el trebuie invitat să-și împărtășească reveriile cu ajutorul jocurilor. Experiența creatoare a jocului îl determină pe copil să inventeze, prin intermediul ficțiunii, propria viziune despre lucrurile care îi îmbogățesc realitatea. Asocierea filmului cu cuvintele, interpretarea, împărtășirea emoțiilor, jocul, desenul, pictura, colajul, origami, scrisul, lectura... contribuie, în diverse moduri, la menținerea echilibrului. Iar în această carte tocmai asta urmărim, să vă propunem o paletă de „catalizatori de imaginație", prin intermediul unor exemple specifice prezentate pentru fiecare film de animație din Partea a doua, la care se adaugă sugestii generale din paginile următoare.

După părerea mea, cu cât varietatea de suporturi propuse copilului e mai mare (cărți cu sau fără ilustrații, povești inventate spuse de părinți, jocuri de rol, experiențe și descoperiri pe teren), cu atât mai mult își va putea dezvolta imaginația. În această minunată misiune de acompaniere, care este îmbogățirea imaginației copilului, filmul este doar un suport în plus, pe care este important să-l cunoaștem, să-l valorificăm și să-l folosim în mod adecvat.

3. CÂTEVA EXEMPLE DE JOCURI PENTRU A STIMULA IMAGINAȚIA COPIILOR, PENTRU A-I AJUTA SĂ SE EXPRIME ȘI SĂ ACȚIONEZE

Jocurile pe care vi le voi prezenta sunt mici exerciții pe care le folosesc în ședințele de cinematerapie sau cu copiii mei în cadrul familial. Le puteți folosi ca sursă de inspirație, nu trebuie să le

reproduceți întocmai. Vă sfătuiesc chiar să le adaptați modului vostru de a acționa pentru a vă înțelege mai bine cu copiii în diferite situații; este la latitudinea voastră să adăugați și alte jocuri, cât de multe vă permite propria imaginație. După cum veți constata, unele dintre aceste jocuri își pot avea rostul și în afara cinematerapiei; adică, pot fi jucate fără să fi vizionat filme. Trebuie să vă spun că folosirea lor după vizionarea unui basm animat are multe avantaje. Mai întâi, este mai ușor să-l impresionezi pe spectator (copil) în profunzime și să-l ajuți să se dezvolte atunci când jocul intervine în continuarea unui schimb de păreri și a unui dialog pe tema filmului de animație. În plus, suportul vizual stimulează inventivitatea și inspiră datorită unor teme menite să impresioneze la momentul potrivit. Și, în fine, faptul că jocul este legat de personaje sau de un univers apreciat de copil îl face pe acesta să fie și mai atras de el și să se implice și mai mult.

A. „STĂPÂNUL JOCULUI"

Părintele îi poate propune copilului să inventeze o continuare a poveștii (sau începutul ei). Cel mic își poate construi povestea în diferite forme, în funcție de capacitățile și dorințele sale: oral, în scris, prin desen, cu jucării, marionete, plastilină... Acest joc, pe care-l puteți juca într-o formă mai simplă sau mai elaborată, valorifică astfel creativitatea copilului. Îi permite să fie autorul unei povești noi, în care va putea crea o legătură mai mult sau mai puțin implicită cu propria sa viață (proiecție). Devenind autor, copilul devine și actor (joacă și acționează). Apoi își va putea împărtăși creația întregii familii. Avantajul suportului vizual este că acesta înlesnește creația, propunând o bază imaginativă, pornind de la care anumiți copii pot crea cu mai multă ușurință decât dacă ar trebui s-o ia de la zero.

B. „LUMILE PARALELE"

Copilul se poate distra, inventând și punând în scenă o alternativă la un pasaj din film, cu ajutorul unor întrebări precum: „Ce s-ar fi întâmplat dacă...?", „Cum ți-ar fi plăcut să se desfășoare lucrurile dacă ai fi fost în locul lui...?", „Ce ar fi putut face eroul dacă...?" Acest joc, pe lângă faptul că îi stimulează imaginația, îi permite copilului să-și reamintească anumite elemente, mai ales dacă scena în cauză l-a impresionat în mod special. De pildă, un copil căruia o anumită scenă i-a inspirat teamă poate imagina o realitate paralelă care îl face să se simtă în siguranță și în care poate interveni direct sau prin intermediul unui erou. Această intervenție, chiar și imaginară, îl poate încuraja să-și dorească să înfrunte situația.

C. „SCRISOARE CĂTRE EROUL MEU PREFERAT (EROINA MEA PREFERATĂ)"

Părintele îi poate propune copilului să scrie un mesaj adresat unui personaj (sau să-i facă un desen), în care să-i explice ceva: de ce îi place de el, de ce îi inspiră teamă, cum i-ar plăcea să-l ajute... Acest joc contribuie la dezvoltarea creativității, la conștientizarea unei solicitări, a unei nevoi sau a unei forțe și la procesul de proiecție și identificare.

D. „TEME CARE INSPIRĂ"

Părintele se poate folosi de un basm animat, pentru a găsi teme noi capabile să îmbogățească imaginația. Temele stimulează imaginația și îi oferă piste noi de explorare. Evităm astfel sugestii prea vagi de tipul „Fă cum vrei", care lasă multă libertate, dar

pot induce uneori o adevărată pană de idei. Subiectele tematice pot fi extrase din mesajele pe care povestea le inspiră sau pur și simplu din universul ei.

Exemplu concret

După vizionarea unui film precum *Compania Monștrilor* sau *Călătoria lui Chihiro*, tema „monstrului" poate fi subiect de jocuri. De pildă: desenați trei monștri imaginari (unul care inspiră teamă, unul pe care îți vine să-l mângâi și unul care te face să râzi) sau transformați o sticlă de plastic goală într-un monstru.

E. „SĂ DESENĂM, SĂ MODELĂM"

Părintele îi poate propune copilului să construiască (în 2D sau 3D, în funcție de vârstă) o reprezentare a eroului preferat cu ajutorul unor materiale (creioane, plastilină, carton, plastic, ață, agrafe...). Pe lângă latura artistică a jocului, îi putem stârni copilului interesul, cerându-i să evidențieze prin creația sa principalele trei calități ale eroului. Acest tip de joc îl incită să găsească simboluri pentru a reprezenta elemente importante, dar prea puțin concrete pentru el. De pildă, copilul care apreciază forța unui personaj îi va evidenția poate mușchii, în timp ce copilul care apreciază inteligența unui personaj îi va evidenția creierul. Aceste simboluri nu sunt însă întotdeauna accesibile copilului și este important să-l lăsăm să vorbească înainte de a ghici ce reprezintă, căci răspunsurile lui pot fi surprinzătoare, și tocmai asta este interesant.

F. „MISIUNEA TA, DACĂ O ACCEPȚI..."

Părintele îi poate propune copilului o situație problematică inspirată de un film de animație, apoi îl invită să „pună în

scenă“ o posibilă soluție. Acest tip de joc stimulează capacitatea de adaptare, imaginația și încrederea în sine. Părintele are, și el, misiunea lui (e un facilitator al misiunii), așa încât acest joc favorizează împărtășirea și schimbul de idei. Atunci când copilul este destul de mare, poate propune chiar el misiuni de îndeplinit părinților lui...

Exemplu concret

„Turbo, melcul de curse, este blocat departe de circuitul său (*în acest moment, părintele poate poziționa melcul și circuitul în două locuri la distanță din încăpere sau poate ascunde circuitul pentru ca acum copilul să fie la fel de nedumerit ca Turbo*). Pe traseu există obstacole (*pe care părintele le poate inventa și așeza împreună cu copilul*). Nu uita că Turbo este un melc: el poate merge repede, dar trebuie să alunece tot timpul pe sol (*părintele poate crea diferite reguli pentru a anima jocul*). Cum îl vei ajuta pe Turbo să-și regăsească drumul?“

G. „VÂNĂTOAREA DE COMORI“

Cred că toată lumea cunoaște acest joc clasic. În cadrul terapiei prin cinematerapie, părintele poate atribui diverse teme pentru „vânătoare“, în funcție de filmul de animație vizionat, și poate alege obiectele pe care copilul trebuie să le găsească bazându-se pe simboluri care îl pot ajuta pe copil să se dezvolte. *Vrăjitorul din Oz* ilustrează din plin acest lucru, căci fiecare personaj pleacă să găsească ceea ce îi lipsește și găsește acel lucru, care poate fi simbolizat astfel: inima pe care și-o caută Omul de Tinichea poate fi o inimă din mătase sau un ceas, în funcție de versiunea poveștii; creierul pe care și-l dorește Sperietoarea de Ciori poate fi reprezentat de o diplomă; iar curajul de care are nevoie Leul cel Fricos poate fi simbolizat de o medalie.

Exemplu concret

Pornind de la un film care are ca personaje ștrumpfii, părintele poate inventa o vânătoare de comori în care un copil care nu se simte îndeajuns de inteligent poate pleca în căutarea unor ochelari (cei ai Ștrumpfului cu ochelari, simbol al inteligenței), a unei cărți mari (cea a Marelui Ștrumpf, simbol al înțelepciunii) și a unei pene (cea a Ștrumpfului poet, simbol al imaginației și creativității).

H. „NU-MI MAI ESTE TEAMĂ"

În acest joc, părintele desenează, în mod schematic, copilul și ceea ce-l sperie (un personaj, o situație, un loc anume...). El îi cere apoi copilului să completeze desenul și să adauge orice obiect care l-ar ajuta să-i fie mai puțin teamă și să se simtă mai puternic. Datorită imaginației lui debordante și uneori foarte amuzante, copilul poate transforma cel mai rău personaj într-o creatură ridicolă, iar el se poate transforma într-un erou intangibil. Cu ajutorul acestui joc, copilul ajunge să dețină controlul și renunță la rolul de „victimă", pentru a deveni actor al gândurilor sale. Este un joc extrem de eficient, care-l ajută pe copil să-și depășească temerile.

I. „MAGIA ANCORĂRII"

Ancorarea este o tehnică ce constă în asocierea unui element declanșator (un cuvânt, un gest, un simbol, o imagine...) cu un rezultat (o acțiune, o emoție, o trăire). Sportivii folosesc deseori această tehnică pentru a se calma sau pentru a avea mai multă energie la nevoie. Pentru ca această tehnică a ancorării să fie eficace, este bine ca elementul declanșator și rezultatul să fie adesea asociate; astfel, creierul le „leagă" unul de altul. Atunci când

un copil privește de multe ori un basm animat, în mod natural și inconștient el creează astfel de „ancorări". În timpul jocului, părintele și copilul se pot distra încercând să descopere aceste asocieri sau creând altele noi, pentru a putea activa ușor ce-și doresc, aproape ca într-un număr de magie. Aceste ancorări pot face ca anumite comportamente să fie mai amuzante, ne pot motiva să acționăm, ne pot reda încrederea sau pur și simplu le transmit o stare de liniște celor care se amuză folosindu-le.

Sabia din stâncă

După ce au vizionat acest film, părintele și copilul pot discuta împreună despre scena în care vrăjitorul Merlin folosește magia pentru a-și pune toate lucrurile în raniță. Ei pot folosi formula magică a lui Merlin, „higitus figitus", ca pe un element declanșator care activează acțiunea de a face ordine în joacă. Părintele poate pune muzica filmului și fiecare poartă în mână tot felul de obiecte, ca și când acestea ar zbura către locul lor. Copilul își poate imagina ce personalitate au unele dintre jucării, le acordă un rol, așa cum face Merlin cu zaharnița din film. O metodă foarte bună pentru ca făcutul ordinii în cameră să devină o joacă de copii!

Secvențe din cabinet

Robin, un pacient în vârstă de 6 ani, spunea „Ka-chow!" (*Ura*) de fiecare dată când reușea să ducă la bun sfârșit un joc în timpul întâlnirii noastre. Această replică a lui Fulger McQueen (*Mașini*) părea să se fi întipărit în mod firesc în mintea lui, ca simbolizând reușita și succesul. I-am sugerat să încerce să repete acest cuvânt în minte înainte de a face ceva care i se pare dificil (în cazul lui Robin, îi era foarte greu să refuze un coleg de clasă, care îl incita să facă prostii). După câteva întâlniri, mi-a vorbit din nou despre „cuvântul magic" care îl ajută să fie mai „puternic", iar părinții lui mi-au spus că și comportamentul lui de la școală s-a îmbunătățit simțitor. Acest joc l-a ajutat pe Robin să redevină stăpân pe el însuși și să nu se mai lase influențat de colegul lui.

J. „RELAXEAZĂ-TE"

Relaxarea, imaginația și meditația au numeroase avantaje pentru dezvoltarea capacităților cognitive și pentru starea de bine[1]. Cu cât mai mult sunt folosite aceste tehnici în copilărie, cu atât mai ușor va avea acces acea persoană la propriile resurse odată ajunsă la maturitate; iar filmul este un suport interesant pentru a înlesni și inspira aceste momente de calm. Filmul poate motiva părintele (care își ghidează copilul prin voce), dar poate motiva și copilul (care se lasă antrenat într-o călătorie) pentru a crea, prin tehnica vizualizării, un cadru relaxant și agreabil. Universul, prezentat deja într-o oarecare măsură în film, constituie o bază pentru stimularea imaginației. Aceste faze de calm și de plăcere sunt propice pentru a-l ajuta pe copil să se destindă, să privească lucrurile dintr-un alt punct de vedere și uneori chiar să găsească soluții.

Exemplu concret

Cinci eroi de legendă

După vizionarea acestui film, părintele îi poate propune copilului să plece în țara lui Moș Crăciun. „Ți-ar plăcea să vizitezi țara lui Moș Crăciun? Da? Atunci, închide ochii, inspiră adânc și imaginează-ți că te îmbraci cu haine călduroase. Ești gata? Acum, privește, în fața ta apare o sanie minunată, pe care o recunoști imediat, căci e trasă de opt reni... Moș Crăciun ți-a trimis-o, te invită la el acasă! Te așezi în sanie și, gata, sania a pornit la drum! Sania zboară lin tot mai sus, iar dedesubt tu vezi casa noastră, apoi întregul oraș. Foarte curând, călătorești deasupra unor peisaje noi, păduri, câmpii, orașe, sate, lacuri... Zăpada acoperă tot mai multe locuri, iar acum e pretutindeni. Deodată, înaintea ochilor îți apare un oraș minunat, foarte colorat și unde se simte de departe mirosul de ciocolată caldă... Sania aterizează încet, iar Moș Crăciun însuși vine să te întâmpine cu mare bucurie. Ești foarte mândru că te afli acolo, iar vizita în acest loc minunat începe. [...] La sfârșitul

1 RHIYOURHI (Lila), *J'apaise mon enfant en 5 minutes!*, Dangles, 2018.

vizitei, Moș Crăciun vrea să-ți ofere un cadou special: el spune că vrea să-ți îndeplinească o dorință. Gândește-te bine, nu te grăbi, iar după ce ai ales, spune în minte ce-ți dorești; Moș Crăciun te va auzi. Iar dacă asculți cu atenție, vei auzi că-ți dă indicații despre modul în care dorința ta se poate împlini... Bucură-te din plin de aceste clipe magice în compania lui Moș Crăciun, în această lume specială. În curând, va trebui să pleci, dar nu ești trist, căci știi că vei putea oricând reveni în acest ținut magnific, iar acolo vei găsi tot ce-ți vei dori. Privește, sania te așteaptă din nou, pentru a zbura pe deasupra tuturor. Îți iei la revedere și te urci în sanie. Sania zboară din nou pe deasupra unor peisaje minunate, apoi te trezești în camera ta. Îi mângâi pe reni și le spui la revedere, te așezi pe pat și adormi liniștit, cu mintea plină de vise minunate..."

Pentru a completa această listă, veți găsi câte un nou exemplu de joc pentru fiecare film de animație descris amănunțit în Partea a doua a cărții. Iar imaginația voastră va completa acele jocuri cu multe altele!

4. DE LA JOC LA STABILIREA UNUI OBIECTIV

Pentru cei mai mari, copii și adulți deopotrivă, temele abordate într-un film pot activa anumite conștientizări care vor fi catalizate prin intermediul dialogului. Aceste discuții care se poartă după un film conduc uneori la propunerea de a pune în aplicare ceea ce s-a înțeles.

Atunci când propunerea vine din partea copilului, părintele o poate percepe ca fiind mai mult sau mai puțin logică și esențială, dar, oricum ar sta lucrurile, este important s-o susțină pentru a-i demonstra copilului că îi apreciază alegerile și intențiile. De pildă, după vizionarea filmului *Povestea jucăriilor*, un spectator tânăr ar putea spune: „Voi avea grijă de acum înainte de jucăriile mele, căci altfel ele vor fi nefericite". Raționamentul este

copilăresc, dar poate activa comportamente altruiste și protectoare importante pentru dezvoltarea sa și profilarea personalității lui. Neglijarea acestei atitudini (ridiculizarea ei, diminuarea importanței ei) sau, dimpotrivă, exagerarea ei (motivarea copilului de a acționa, folosirea ei în mod excesiv) ar putea perturba impactul potențial. Raționamentul și punerea sa în aplicare au toate șansele să evolueze foarte repede, dar este important felul în care ele se construiesc. De fapt, chiar dacă alegerea pare nepotrivită, în măsura în care nu există niciun pericol, părintele are de câștigat dacă își lasă copilul să experimenteze propriile decizii. În caz de eșec sau de reușită, el este alături de copil, pentru a-l ajuta să obțină toate beneficiile posibile din ceea ce s-a întâmplat. Părintele, sprijinindu-și în mod binevoitor copilul, îl ajută să creadă că părerea lui, alegerile lui și calitățile lui sunt importante pentru viața lui. Copilul se poate implica pe deplin în realizarea obiectivului său, fiind încrezător (*părerea mea contează*) și simțindu-se în siguranță (*părinții mei sunt alături de mine*).

Exemplu concret

Ernest și Celestine[1]

Obiectivele copiilor pot varia de la punerea în aplicare mai mult sau mai puțin directă a filmului de animație (de pildă: „Vreau să fac muzică, să-i fac pe alții să danseze și să râdă, așa cum face Ernest") la aplicații mai subtile, potrivite interpretărilor lor personale (de pildă: „Voi vorbi cu colegul acela de clasă: chiar dacă mi-e teamă de el, poate că este drăguț și am putea deveni prieteni, precum Ernest și Celestine").

Pentru a fi eficace, punerea în aplicare nu trebuie să fie neapărat „corectă" din punct de vedere științific; important este ca un

[1] *Ernest și Celestine* este un film de animație despre prietenia dintre un ursuloi și o șoricică, inspirat dintr-o serie de cărți cu același nume, scrisă de autoarea belgiană Gabrielle Vincent *(N.t.)*.

copil să creadă îndeajuns de mult în ea, pentru a-și însuși ceea ce-l interesează și pentru a avea un impact asupra lumii lui. De pildă, dacă își imaginează că desenele lui îi dau sfaturi pentru a putea depăși un obstacol, cum se întâmplă în cazul tatuajelor lui Maui din filmul *Moana/Vaiana*, nu trebuie să-i spunem că este imposibil și că desenele nu vorbesc. El știe asta și s-ar simți jignit, neînțeles sau prea prost pentru a înțelege aceleași lucruri ca părinții săi, iar stima lui de sine ar avea de suferit. Important este ca el să-și găsească resursele acolo unde își imaginează că sunt: acest lucru îi întărește ideea că poate reuși atunci când trebuie, iar când va fi îndeajuns de puternic și matur, va putea transforma anumite interpretări fanteziste într-o înțelegere mai corectă.

Exemplu concret

Dumbo

Acest film de animație ilustrează în mod ideal etapele pe care un copil trebuie să le depășească pentru a putea învăța să zboare „cu propriile urechi". La început, elefănțelul nu reușește să zboare, căci nu crede că este în stare. Prietenul lui, șoricelul, îi propune să încerce să folosească o pană fermecată „capabilă să-l facă să zboare pe cel care o poartă". Acest șiretlic magic, care în mintea lui Dumbo face posibil ceea ce nu părea să fie cu putință, îi permite elefănțelului să-și depășească temerile, natura și să îndrăznească să zboare. El pierde pana, dar, în ciuda îndoielilor sale, își dă repede seama că nu are nevoie de nimeni pentru a reuși. Pana, obiect fantezist, dar indispensabil la început, este o etapă importantă pentru ca Dumbo să-și poată găsi calea. La fel ca în acest film de animație, părintele joacă uneori rolul „prietenului șoricel" care îl ajută pe copil să-și găsească forța pentru a-și depăși temerile și a face față provocărilor, mai întâi însoțit, apoi singur, la momentul potrivit.

De la o anumită vârstă, raționamentele și implicările spontane ale copilului pot deveni mai planificate. Spectatorul se poate inspira din filmele de animație pentru a-și propune anumite

provocări pe termen lung și pentru a pune la lucru ceea ce a asimilat. În această etapă se trece de la simbolic/implicit (nivel prezent la vizionarea filmului și uneori în timpul dialogului și al jocului) la real/explicit, nivel la care se experimentează conștient învățămintele aduse de film.

Pentru ca provocarea să fie echilibrată, presupunând anumite eforturi, dar rămânând în același timp fezabilă, este important pentru copil să și-o propună el însuși, cu atât mai mult cu cât ar putea face din ea o misiune de viață. Altfel spus, părintele, punându-i întrebări și ascultându-l, îl poate ajuta să-și construiască propriul obiectiv[1]. Tot părintele îl poate ajuta să descifreze o situație problematică. Este absolut esențial însă ca părintele să știe să aleagă întrebările, momentul potrivit, în care copilul este receptiv, și să fie pregătit să audă răspunsuri surprinzătoare uneori. În astfel de cazuri, dacă părintele nu se simte capabil să gestioneze singur situația, este bine să ceară ajutorul unui specialist în consiliere sau psihoterapie.

Sfaturi și trucuri

Exemple de întrebări menite să-l ajute pe copil să-și realizeze obiectivele:

- Setarea obiectivului: „Acum, pentru că ai înțeles acest element important, cum te poți folosi de el în viața ta?"; „Ce poți schimba?"; „Cu ce poți începe?"
- Gestionarea problemei: „După părerea ta, ce ar face cutare personaj în această situație?"; „Poți face același lucru?"; „Ce te împiedică să faci acest lucru și cum poți merge mai departe, dacă știi care sunt piedicile?"; „Cum poți profita de calitățile tale?"; „Ce poți face concret pentru a-ți modela această calitate care îți place atât de mult la acest erou?"; „Dacă ai fi în locul acestui erou, cum ai rezolva această problemă?"

[1] Vezi Anexa 5 de la finele cărții.

Pentru a accentua latura ludică a acestor provocări, le putem dezbate în familie, sub formă de joc. Mai mulți membri ai familiei își pot asuma aceeași provocare sau provocări complementare. Putem organiza un concurs în acest sens (cu multă parcimonie) și/sau putem colabora (ne încurajăm pentru a reuși, ne repartizăm acțiunile). Repet însă, important este să ne amuzăm și să ne adaptăm la ceea ce stimulează mai mult dezvoltarea în familie.

Recapitularea elementelor importante abordate în Partea întâi

Această carte este precum o cutie cu instrumente din care fiecare poate lua ceea ce îl interesează, deci mi se pare că este important ca acum să reluăm elementele importante prezentate în Partea întâi și abia apoi să trecem mai departe.

• **Un alt punct de vedere:** Filmele, pe lângă faptul că ne delectează, ne influențează viața în diverse moduri. Ele creează o legătură între imaginar și real și pot stimula astfel trăirile și diferite forme de inteligență, pot deschide perspective noi și pot inspira astfel un nou mod de a percepe lumea și viața.

• **Magia basmelor animate:** Filmul de animație, urmaș al filmelor și poveștilor tradiționale, a știut să-și însușească anumite calități ale strămoșilor săi. Prin structura sa, formatul său și contextul său magic, prin sfârșitul fericit și personajele sale fragile și puternice în egală măsură, filmul de animație înlesnește identificarea și proiecția (vezi mai sus, Capitolul I/1), și astfel fiecare spectator poate „reține“ ceea ce îi este necesar pentru a avansa.

• **Cinematerapia:** Ea îl face pe spectator să conștientizeze potențialul filmelor, iar în acest caz al basmelor animate, copilul

e încurajat să devină actorul beneficiilor pe care le poate obține din film. Datorită împărtășirii, dialogului și experimentării (pentru cele trei elemente importante ale cinematerapiei, vezi mai sus Capitolul III), spectatorul poate înțelege mai bine cum să crească și să-i ajute pe ceilalți să crească. Pentru părinți, cinematerapia este un suport: ea le permite să-l ajute pe copil să se protejeze de anumite pericole sau să le anticipeze, să descifreze dificultățile cu care se confruntă copilul sau să înțeleagă potențialul copilului și să-l ajute să progreseze în ciuda și datorită acestor obstacole.

• **Să prevenim pentru a-l ajuta pe copil să aibă o viață mai bună:** Temele sugerate de filmele de animație ne ajută să abordăm noțiuni noi sau idei dificile, pornind de la evenimentele prin care trece eroul și de la procesele de identificare și de proiecție. Ele îl educă și îl pregătesc pe copil pentru pericolele cu care se va confrunta în viață și pentru consecințele anumitor acțiuni; totodată, îi permit astfel să evite să se implice în situații periculoase. Aceasta este o modalitate de a anticipa pentru a evita mai ușor problema sau pentru a o detecta îndeajuns de devreme, înainte de a se transforma într-o situație foarte dificilă (vezi, de exemplu, caseta „Secvențe din cabinet“ de la finalul Capitolului IV din Partea întâi).

• **Să-l observăm pe copil, pentru a-l ajuta mai bine:** Atunci când părintele este conștient de posibilul impact pe care îl pot avea filmele de animație, el va fi mai receptiv la întrebările și reacțiile copilului, de după vizionare. Părintele poate remarca anumite slăbiciuni sau puncte forte ale copilului, la care va face referire în mod explicit (*cf.* casetei „Secvențe din cabinet“, Partea întâi, Capitolul IV/4 și Capitolul V/1).

• **Să-l acompaniem pe copil pentru a-i facilita progresul:** După ce părintele își dă seama care sunt nevoile copilului, poate recurge la ajutorul basmelor animate, care oferă o multitudine de resurse, de valori și de soluții, din care cel mic se poate inspira

pentru a face față la momentul potrivit. Părintele poate folosi toate instrumentele (proiecție, identificare) și elementele cinematerapiei (prezență, limbaj, jocuri) pentru a-l ajuta pe copil să-și gestioneze mai bine abilitățile sau să depășească dificultățile (*cf.* casetei „Secvențe de viață privată", Partea întâi, Capitolul V/2). De altfel, fiecare spectator poate folosi aceste instrumente pentru a-și identifica, întreține și stimula misiunile de viață.

• **Să ne adaptăm și să ne orientăm:** Părintele își acompaniază copilul cât poate de bine, dar implicarea și dragostea pentru ai săi îi reduc din obiectivitate: el nu poate deveni terapeutul copiilor săi. Freud însuși și-a atins limitele capacității sale de analiză în cazul fiicei sale. Așadar, este important să cunoaștem și recunoaștem momentul în care copilul va avea nevoie de o altă formă de sprijin, pentru a-l încredința unui specialist (atunci când se observă reacții prea violente, o închidere în sine, agitație, cuvinte obsesive etc.).

• **Ecranul poate deveni un aliat?** În această eră a ecranelor individuale (tablete și telefoane), care ne izolează și ne face pasivi, cinematerapia este o alternativă constructivă pentru a transforma ecranul într-un suport educativ. Filmul este doar o scânteie, un pretext pentru a crea apoi viață, împărtășire, comunicare și jocuri în familie.

Cinematerapia poate fi de mare folos persoanelor care știu să rămână deschise și să vadă dincolo de imagini... Prin urmare, profitați de toate formele de comunicare privilegiate care vă sunt la îndemână pentru a savura filmul de animație care vă place.

M-am gândit să vă ajut în acest sens: în cele ce urmează veți găsi o analiză detaliată a temelor și basmelor animate deosebit de interesante, care merită vizionate în familie.

Partea a doua

Începe aventura. . .

I.

Ce instrumente să folosim

În Partea întâi a acestei lucrări v-am prezentat cele trei elemente importante ale cinematerapiei, modul în care funcționează și în care filmele pot contribui la educația în familie. În Partea a doua, mi-am propus să vă prezint niște filme de animație, precum și câteva exemple și instrumente concrete pentru a împărtăși, dialoga și experimenta mai ușor.

1. PENTRU A ÎMPĂRTĂȘI

Am să menționez mai întâi că, în capitolele următoare, vă voi oferi pentru fiecare film de animație o **fișă tehnică** menită să le prezinte părinților caracteristicile generale ale filmului (durată, an de creație, studio). **Vârsta ideală** pentru vizionarea acestui film este menționată cu titlu informativ, pentru ca orice copil să poată profita de pe urma vizionării lui. Ea se bazează pe criteriile precizate mai sus (Capitolul II/2), dar nu are cum să țină cont de nivelul de maturizare al fiecărui copil în parte, de experiența sa de viață și de afectele sale. Cu ajutorul **rezumatului**, părintele își poate aminti sau poate descoperi filmul înainte de vizionare și îl

poate prezenta pe scurt copiilor. Acest demers îl poate ajuta să-i pregătească pe aceștia pentru anumite scene, în funcție de sensibilitatea lor și de maturitatea lor. De pildă, cel mai mare dintre copii poate propune un film, dar cel mai mic poate fi sau nu de acord cu alegerea fratelui său, în funcție de scenele prezentate de părinți ca fiind mai greu de suportat.

În cazul fiecărui film de animație sunt prezentate mai multe **teme**. Fiecare dintre ele abordează o modalitate de a percepe filmul și de a ne însuși învățăturile lui. Părintele cu o minte deschisă va putea alege să vizioneze în familie filmul care se adaptează în cea mai mare măsură nevoilor și dorințelor copiilor.

2. PENTRU A DIALOGA

Aceste teme, pe lângă faptul că înlesnesc alegerea filmului, îi permit părintelui să-și formeze un nou punct de vedere asupra a ceea ce va viziona sau tocmai a vizionat. Fiecare film tratează mai multe subiecte și problematici, tocmai de aceea transmite, în general, numeroase mesaje. În cazul fiecărui film sunt aprofundate trei sau patru teme. Aceste exemple de interpretare îl pot inspira pe părinte pentru a aborda și altele și pentru a înțelege mai bine anumite reacții ale copilului, putând să îi răspundă mai adecvat. Această secțiune a cărții îmbogățește cunoștințele și percepțiile posibile și deschide, totodată, o plajă largă pentru discuții în familie.

Pentru a înlesni accesul la diferite posibilități de interpretare a filmului, vă voi propune și **mesaje-cheie,** pentru a recapitula pe scurt temele detaliate mai sus.

Vă voi propune, de asemenea, și câteva **exemple de întrebări**, din care părintele se poate inspira pentru a iniția mai ușor discuțiile pe o temă aleasă.

3. PENTRU A EXPERIMENTA

În fine, am propus un exemplu de joc pentru fiecare basm animat. Aceste sugestii nu epuizează subiectul, ele au menirea, înainte de toate, să stimuleze imaginația părinților, oferindu-le câteva piste pentru a experimenta în familie, prin jocuri, aporturile conștiente și inconștientele ale filmului.

II.

Temele recurente

Basmele, prin construcția lor, și-au păstrat de-a lungul timpului și adaptărilor anumite caracteristici. Aceste similitudini determină apariția unor teme recurente și constituie o bază de reflecție interesantă pentru spectator. Datorită faptului că eroul îi inspiră pe privitori, aceste teme îi pot ajuta pe copii să crească și să se dezvolte.

1. DÂRZENIA (DETERMINAREA)

În esență, eroul reușește, într-un fel sau altul, să-și îndeplinească misiunea. Cu toate acestea, în basme, eroii nu au o viață ușoară. Ei se confruntă, la fel ca în realitate, cu încercări mai mult sau mai puțin dificile: pierd o persoană apropiată, sunt respinși de semenii lor, sunt abandonați, izolați, trădați, au un handicap, o rană, sunt decepționați, suferă eșecuri sau deziluzii... Toate aceste dificultăți îi determină să se îndoiască de ei, să fie deprimați, să se teamă, să dea înapoi, să ezite sau să vocifereze, uneori chiar să abandoneze. Ei se confruntă, așadar, cu numeroase stări interioare și situații exterioare înainte de a reuși, iar ceea ce îi ajută să aibă succes este capacitatea lor de a alege ce este mai bun din aceste experiențe. Pentru a-și atinge obiectivul, eroii trebuie să

depășească una câte una toate încercările fără să abandoneze; determinarea cu care eroul înfruntă toate neajunsurile este un element omniprezent în basme, așa încât copilul și adultul care privesc frecvent filme de animație ajung să considere dârzenia o calitate evidentă pentru a reuși. Există însă o nuanță: să perseverezi nu înseamnă să fii înverșunat. Într-adevăr, scopul inițial va fi adaptat, de cele mai multe ori, pe parcurs; el va fi ajustat pentru a corespunde lumilor pe care eroul le descoperă în călătoria sa, ceea ce implică faptul că acesta are capacitatea de a se adapta și schimba.

Mesaje-cheie

- Adevărata forță este aceea de a merge până la capăt.
- Chiar și cei mai viteji eroi se confruntă cu dificultăți, îndoieli și temeri.
- Încercările ne pot face mai puternici.

De ce nu renunță eroul după această încercare?
Ce-l motivează pe erou să continue, deși totul pare pierdut?
Ce face un erou atunci când suferă o înfrângere?

2. ACCEPTAREA SCHIMBĂRII

Toate basmele au un obiectiv comun: ele ne învață că trebuie să trecem dintr-o stare în alta, de la o vârstă la alta[1]. Altfel spus, eroul, prin periplul său, întruchipează întotdeauna o fază de schimbare mai mult sau mai puțin importantă. Această schimbare poate fi legată de etapele naturale ale vieții (de stadiile de dezvoltare) sau de o transformare personală (care depinde de personalitate și/sau de situație).

[1] ROBERT (Marthe), prefață la GRIMM (Jacob și Wilhelm), *Contes*, Gallimard, 1976.

Exemplu concret

Câteva transformări personale
Un personaj egoist poate deveni un personaj deschis (*Mașini*), o ființă zgârcită poate deveni generoasă (Scrooge din *Colind de Crăciun*[1]), în timp ce un om timid poate deveni un om asertiv (*Hercule*) etc.

Pe parcursul încercărilor prin care trece, pentru a putea merge mai departe, eroul trebuie să accepte să-și schimbe părerea despre sine și despre lume. Trebuie să-și lase, așadar, în urmă, orgoliul (prea mare sau prea mic) care îl împiedică să reușească. Această schimbare, care se realizează, în cele din urmă, în povești spre binele eroului, evidențiază cât de importante sunt experiența de viață și încercările pentru a progresa și a „crește". Călătoria inițiatică îl ajută pe erou să se descopere cu adevărat și îi permite să cunoască o formă de fericire mai trainică și mai adaptată vieții sale decât la începutul filmului. Această temă poate fi abordată cu copilul pentru a-i ușura anumite schimbări (mutarea într-o nouă locuință, apariția unui nou membru în familie...), pentru a-i tempera anumite neliniști (teama de a schimba domiciliul) și pentru a acorda importanță procesului de schimbare, considerându-l o etapă necesară care îl întărește pe copil.

Mesaje-cheie

- Pentru a crește, trebuie să te schimbi.
- Fiecare etapă ne poate face mai puternici, dacă știm să profităm de experiențele avute.

Cum s-a schimbat eroul de la începutul până la sfârșitul filmului?
Ce schimbări a înțeles eroul că trebuie să facă?
Cum procedează eroul când îi e teamă de o nouă etapă?

[1] *A Christmas Carol*, realizat de Studiourile Disney în 2006, după celebra nuvelă cu același titlu a lui Charles Dickens (1843).

3. CAPACITATEA DE ADAPTARE

În această lume, în care schimbările sunt esențiale, o calitate este absolut indispensabilă: aceea de a ști să te adaptezi. Și, într-adevăr, eroul, pentru a se putea schimba, trebuie să facă față tuturor încercărilor, iar în această privință, basmele dau dreptate fabulei lui La Fontaine *Stejarul și trestia*. Morala acesteia este că nu întotdeauna funcționează legea celui mai puternic și că trebuie să știi „să te apleci"; altfel spus, pentru a putea supraviețui, trebuie să te adaptezi vântului și evenimentelor. În basmele animate, planurile stabilite inițial sunt de obicei compromise de tot felul de obstacole neașteptate.

Exemplu concret

Cartea Junglei

Bagheera, care voia să-l ducă pe Mowgli înapoi la ai săi, îl pierde în junglă; copilul este răpit de maimuțe, e fermecat de un șarpe și este atacat de Shere Khan... Firește că nimic din toate astea nu fusese prevăzut, dar Mowgli va găsi, în cele din urmă, drumul către ai săi, iar toate aceste aventuri îl ajută să se maturizeze.

Capacitatea eroului de a se folosi de mediul înconjurător și de calitățile sale (este abil, ingenios, curios sau deschis) îi permite să găsească strategii noi pentru a reuși. Vestea bună: capacitatea de adaptare se poate îmbunătăți atât în viață, cât și în povești. Basmele animate prezintă diferite posibilități, competențe și calități, necesare pentru a realiza un obiectiv, din care copilul se poate inspira pentru viața de zi cu zi. În plus, capacitatea de adaptare este strâns legată de optimism, de încrederea în sine și de imaginație, aspecte pe care le dezvoltă în mod firesc universul basmelor.

Exemplu concret

În căutarea lui Dory[1]

Dory își urmează instinctul și se adaptează de minune la mediu. Această adaptare la mediu devine o adevărată strategie atunci când Nemo și Marin se întreabă: „Ce va face Dory?", altfel spus: „Cum se va adapta Dory la această situație?" Dory are încredere în intuiția ei și în finalul fericit. Ea refuză să ia în calcul posibilitatea de a da greș, căci știe să se adapteze și să o ia de la început, la nevoie. Datorită influenței ei, Marin reușește să-și depășească neajunsurile și să-și învingă greutățile.

Identificându-se cu acești eroi care știu să se adapteze, copilul își dezvoltă propria capacitate de a se ancora în prezent, pentru a acționa eficient (el nu mai trăiește în trecut și nu-și mai analizează eșecurile, dar nici nu trăiește doar în viitor, făcând planuri peste planuri). Rareori, lucrurile se petrec cum era prevăzut, iar basmul animat evidențiază ideea că succesul este posibil numai cu ajutorul capacității de a folosi cele mai bune atuuri la momentul potrivit.

„Inteligența este capacitatea de a te adapta la schimbare."[2]

Mesaje-cheie

- Dacă prima soluție nu este bună, eroul se adaptează și găsește alta. Dacă știi s-o iei de la început, eșecul este exclus.
- O problemă poate fi rezolvată în nenumărate feluri.
- Orice experiență, chiar și una imaginară, ne îmbogățește.
- Trebuie să învățăm să ne concentrăm asupra prezentului, să acționăm și să avansăm, folosindu-ne atuurile.

Ce face eroul când suferă un eșec prima oară?
Întotdeauna câștigă cel mai puternic?

---

1 *Finding Dory* este un film Disney-Pixar din anul 2016, continuarea filmului *Finding Nemo (N.t.)*.

2 Stephen Hawking.

Lucrurile se petrec întotdeauna așa cum era prevăzut? Ce putem face când nu e așa?
Imaginează-ți o persoană care stă în fața unui zid: îi poți propune cel puțin zece modalități diferite de a trece dincolo?

4. OPTIMISMUL

Pentru a te adapta și a putea continua în pofida obstacolelor, trebuie să ai o doză serioasă de optimism, adică să crezi în sinea ta că rezultatul va fi favorabil. Cu cât ești mai convins de acest lucru, cu atât mai mult îți vei păstra optimismul în momentele dificile și cu atât mai mult îți vei putea păstra energia necesară pentru a merge înainte. Datorită finalului lor fericit, basmele animate sunt un exemplu permanent de optimism. Ele insuflă, totodată, speranță celor care le privesc și învață să vadă partea bună a lucrurilor, pentru a se putea folosi de ea și a progresa. Fără să respingă ideea că eroul se confruntă cu dificultăți în misiunea pe care o are de îndeplinit, spectatorul reține faptul că lucrurile vor putea decurge în favoarea sa dacă este convins de succesul său și dacă găsește toate mijloacele pentru a reuși. Este absolut necesar să creadă într-un viitor radios (sau pur și simplu mai bun decât prezentul) pentru a putea acționa, a persevera și a-și spori șansele de reușită. Părinții și copiii pot discuta apoi în familie dacă optimismul este suficient de unul singur pentru a realiza ceea ce ne propunem...

Exemplu concret

Peter Pan
În acest film, zânele sunt cele care ilustrează cât este de important să ai credință. Pentru ca magia să fie posibilă, copiii trebuie să

creadă în ea. Zânele dispar dacă nu există speranță. Fără optimism, dispare și șansa de a trăi lucruri minunate.

Mesaje-cheie

- Pentru ca fericirea să poată exista, este important să crezi în ea.
- Speranța ne îndeamnă să acționăm, să mergem înainte, în pofida obstacolelor care se ivesc în cale.
- Optimismul sporește șansele de reușită.

Crezi în finaluri fericite, așa cum se întâmplă în povești? Dacă ești un visător, asta te poate face mai puternic? De ce? Crezi că este de ajuns să vrei pentru a putea?

5. ÎNCREDEREA ÎN SINE

Încrederea în sine este un atu esențial pentru a te putea bucura de viață. Numai că, așa cum se întâmplă în cazul fiecărui aspect al personalității, extremele nu sunt de folos: un exces de încredere de sine sau lipsa acesteia ne poate reduce șansele de a fi fericiți. Basmele animate reflectă deseori importanța acordată acestui aspect și ne pot ajuta să valorizăm și/sau să ajustăm încrederea în sine.

CUM SĂ NE SPORIM ÎNCREDEREA ÎN SINE

Spectatorul, identificându-se cu eroul care reușește în pofida tuturor obstacolelor, va obține succes după succes și astfel încrederea lui de sine va crește. Fără să fie conștient de asta, reușitele îi vor spori optimismul și dârzenia, oferindu-i astfel mai multe șanse de succes și deci mai multă încredere în sine... Basmul animat contribuie astfel la crearea unui cerc virtuos în care imaginarul influențează competențele reale ale spectatorului.

Dincolo de acest proces inconștient, basmele animate relatează adesea povești ale unor eroi care pornesc la drum cu puține șanse de reușită.

Exemplu concret

În filmul *Kung Fu Panda*, eroul este un urs panda gras și mâncăcios care vrea să devină maestru de arte marțiale. În *Shrek*, eroul este un căpcăun urât și egoist care trebuie să salveze o prințesă. În *Lilo și Stitch*, Lilo este o fetiță orfană și dificilă, care trebuie să salveze lumea de un atac extraterestru.

Unii eroi mai mici, mai lipsiți de putere, mai originali, mai săraci, mai timizi, mai visători, mai singuri pornesc la drum, dar se confruntă cu multe dificultăți până să-și atingă obiectivele. Ei reușesc însă să-și ducă misiunea la bun sfârșit, profitând de calități personale neașteptate.

Exemplu concret

În căutarea lui Nemo

Marin nu este de acord ca fiul său (Nemo) să trăiască normal, pretextând că este „fragil". Dar Nemo nu este doar fragil, este și curajos, și perseverent.

Basmele animate stimulează, așadar, încrederea în sine a spectatorului ajutându-l să înțeleagă că un individ nu este niciodată definit printr-un singur aspect al personalității sale, care îl poate limita în acțiunile sale, mai ales când cei din jur pun accentul pe acel aspect. Basmul animat prețuiește caracterul unic al fiecărei persoane și face din acea specificitate o forță: fiecare individ apare astfel ca un ansamblu de competențe și de slăbiciuni. Părintele poate profita de acest lucru pentru a-și ajuta copilul să depășească anumite limite pe care și le impune chiar el sau care sunt impuse de alții.

Exemplu concret

Hercule

Inspirându-se din acest film, o persoană considerată „stângace" poate dobândi încredere în ea și își poate descoperi talente noi. Acest erou, care inițial nu-și poate controla forța, care distruge tot și este respins de toată lumea, învață, în cele din urmă, să-și canalizeze energia și să facă din ea o forță pe care o va folosi spre beneficiul celorlalți.

CUM AJUSTĂM ÎNCREDEREA ÎN SINE

Uneori, copilul nu simte nevoia să fie valorizat prea mult, el are o încredere sănătoasă în sine și e foarte bine așa. Prin urmare, uneori trebuie doar îndrumat să-și ajusteze încrederea în sine, împiedicându-l să devieze spre o atotputernicie infantilă care îl va împiedica să se dezvolte.

Datorită basmelor animate, el poate constata că încrederea în sine nu se dezvoltă în detrimentul celorlalți. Dimpotrivă, eroii, precum cei din *Mașini*, care se consideră inițial mai buni decât toți ceilalți, învață foarte repede cât de importantă este modestia. Această valoare (care nu trebuie confundată cu umilința exagerată) ne ajută să știm care ne este locul în comparație cu ceilalți, când este vorba despre o anumită competență. Altfel spus, eroul, ca și spectatorul, se poate considera bun într-un anumit domeniu dacă acest lucru este justificat (o încredere îndreptățită), dar trebuie să recunoască și calitățile celor din jur în alte domenii.

Exemplu concret

Mașini

Fulger McQueen, după ce acceptă că e cazul să-și recunoască limitele, descoperă că, deși este foarte bun în cursă, insolența l-a izolat de lumea în care are, de fapt, atâția prieteni adevărați, care au o mulțime de calități, dacă îți dai osteneala să îi cunoști. Pentru

ca încrederea în sine să fie echilibrată, trebuie să ne recunoaștem calitățile și lipsurile deopotrivă.

Mesaje-cheie

- Fiecare persoană este unică și are întotdeauna calități ce trebuie evidențiate, dar și lipsuri care trebuie ameliorate.
- Cu cât câștigăm mai mult (chiar și în mod imaginar), cu atât devenim mai încrezători.
- „Defectele" și diferențele pot fi convertite în adevărate forțe.
- Încrederea se dezvoltă alături de ceilalți, și nu împotriva lor.

Crezi că un erou firav se poate aventura într-o misiune în care trebuie să fii puternic?
Oare este posibil să fii întotdeauna cel mai puternic în toate?
Ce este încrederea în sine?
Tu ai încredere în tine?
Care dintre calitățile tale ar putea face din tine un erou?
Să ai încredere în tine înseamnă oare să crezi că ești mai bun decât ceilalți?

6. VALORIZAREA „BINELUI"

În basmele clasice, binele și răul sunt ușor de identificat și nu au nicio legătură unul cu altul. Acest aspect, destul de îndepărtat de o realitate mult mai nuanțată, este totuși foarte important pentru dezvoltarea copilului. Prin intermediul proiecțiilor asupra personajelor din povești, copilul asimilează mai ușor noțiunile de bine și de rău. Poveștile evidențiază acțiunile „bune" și gândurile „bune", căci, după cum știm, binele învinge, iar răul este înfrânt. Nuanțele privind diversele laturi ale binelui depind de basmul animat pe care-l vizionăm și de interpretarea spectatorului, dar cele mai importante lucruri rămân cam aceleași: respectul de sine și respectul față de celălalt.

Exemplu concret

Mai exact, personajele bune pot reuși datorită faptului că pun preț pe nonviolență (*Pocahontas*), pe acceptarea diversității (*Fratele Urs*), pe protejarea celor mai slabi (*Aladin*), pe generozitatea lor (*Frumoasa și Bestia*), pe bunătatea lor (*Albă-ca-Zăpada și cei șapte pitici*) etc.

Tot astfel copilul înțelege ideea că cei care fac rău fără să-și asume responsabilitatea faptelor lor sau fără să se schimbe (adică personajele negative) nu se bucură de succes sau sunt pedepsiți. Acest aspect poate fi liniștitor pentru copil, căci creează un cadru protector împotriva ieșirilor violente, ale lui sau ale altei persoane, prin care faptele au consecințe pe măsură. Acest mesaj implicit poate determina însușirea noțiunii de „dreptate". E binevenită o discuție pe tema faptului că realitatea nu este întotdeauna atât de „dreaptă" ca în basmele animate, ceea ce-l poate ajuta pe copil să înțeleagă mai bine lucrurile. Odată ce sămânța „binelui" a încolțit, este foarte important să o ajutăm să crească treptat, pentru ca cel mic să devină o persoană „bună" în felul său.

Mesaje-cheie

- Faptele bune conduc la niște reușite frumoase.
- Faptele rele au consecințe neplăcute.
- Dreptatea ne poate apăra.

Ți se pare corect ca personajul negativ să fie pedepsit în cele din urmă?
Ce calități îl ajută pe erou să își îndeplinească misiunea?
Ce părere ai despre faptul că personajele pozitive înfrâng întotdeauna personajele negative?

7. FAMILIA

Familia, în sens larg, este o temă foarte prezentă în filmele de animație. Ea trebuie înțeleasă ca o reprezentare a unui anturaj apropiat și iubitor, care nu presupune neapărat legături de sânge. Această temă este dezvoltată în fel și chip în basmele animate, oferindu-ne astfel o viziune globală și complexă asupra familiei în diferitele sale aspecte.

FAMILIA COMPLEXĂ

În multe filme de animație, situația familială poate părea complicată. Dintotdeauna există familii recompuse (*Albă-ca-Zăpada și cei șapte pitici*, *Cenușăreasa*...), iar moartea (*Bambi*, *Era glaciară*), distanța (*Rapunzel*) sau diferența (*Ernest și Celestine*) sunt aspecte ale vieții de familie deseori prezente în basmele animate. Chiar dacă acest lucru poate părea în totală opoziție cu viziunea idealizată a basmelor, în care totul merge bine, aceste contexte de viață dificile îi demonstrează spectatorului că eroul poate crește și se poate dezvolta în pofida unui mediu care nu este întotdeauna „perfect". Chiar dacă Bambi își pierde mama când e foarte mic, chiar dacă suferă îngrozitor, probabil el găsește forța și anturajul potrivit care să-l ajute să devină un cerb puternic.

Mașteră care nu are grijă de copiii săi (*Albă-ca-Zăpada și cei șapte pitici*, *Cenușăreasa*, *Rapunzel*...) sau trădătorii din preajma familiei (*Regele Leu*, *Aladin*) apar deseori în basmele animate. Cu ajutorul acestor personaje negative, care fac parte din familie, copilul își poate descărca furiile trecătoare și resentimentele față de ai săi. Odată ce furia trece, copilul înțelege cât de importantă este familia pentru el. În cele din urmă, singura „familie perfectă" care există este probabil cea care-l iubește și îl ajută să crească.

FAMILIA CARE IUBEȘTE ȘI SUSȚINE

Această viziune asupra familiei, deseori complementară celei dintâi, evidențiază importanța faptului de a avea persoane apropiate pentru a fi încurajat, susținut și motivat la nevoie. Un element esențial pentru a avea forța să depășești încercările pare să fie să întreții legături puternice cu acest cocon familial.

Este important să subliniez însă faptul că acest anturaj apropiat nu face nimic în locul eroului, deși prezența sa reconfortantă și încrederea lui imperturbabilă îl ajută pe acesta să își folosească toată forța pentru a reuși. Familia, deseori reprezentată de mamă (*Dumbo*, *Tarzan*) sau de tată (*Frumoasa și Bestia*, *Aladin*), poate fi reprezentată și de părinții adoptivi (*Sunt un mic ticălos*), frați și surori (*Fratele Urs*, *Regatul de gheață*), prieteni (*Povestea jucăriilor*, *Aventurile tigrișorului*), „nașe“ și „nași“ (*Cenușăreasa*, *Deasupra tuturor*), precum și de familia pe care eroul și-o creează: iubita lui sau/și copiii (*Împăratul vrăjit*, *Incredibilii*).

Prin intermediul acestor personaje-cheie, copilul înțelege cât de norocos este că are în preajmă persoane atente cu el. El înțelege, totodată, cât este de important să întreții, să acorzi importanță sau să creezi legături esențiale și să împărtășești cu apropiații evenimentele de viață ca să te bucuri mai mult de ele.

FAMILIA CARE PUNE LIMITE

În multe filme de animație, această viziune despre familie completează latura iubitoare. Familia care „pune limite“ reprezintă „gardianul“, moderatorul eroului. Ea îl împiedică pe acesta să se lase influențat de atotputernicia sa și îl readuce pe drumul bun, amintindu-i ce responsabilități are și care sunt consecințele acțiunilor sale. Ea ilustrează o imagine mai activă, mai intruzivă a anturajului, care acționează spre binele eroului. În acest caz,

basmul animat evidențiază cât este de important să-i protejezi pe cei pe care-i iubești de propriile excese, atât timp cât ei nu se pot feri singuri de exagerări. Copilul constată astfel că și eroii au părinți sau apropiați care își fac griji pentru ei și care îi mustră pentru binele lor. Acest aspect contribuie la acceptarea unei anumite autorități parentale și o legitimează.

Exemplu concret

Regele Leu
Mufasa trebuie să intervină, să-și apere fiul, Simba, de hiene. Copilul înțelege în același timp cu Simba că, deși acesta se crede puternic inițial, înfruntarea a venit prea devreme și are încă nevoie de familia sa (în acest caz de tatăl lui), să-l apere și să-l ajute să devină marele rege care va fi într-o bună zi.

Această temă îl poate ajuta pe copil să înțeleagă anumite dificultăți de comunicare cu adulții. De pildă, Kerchak (*Tarzan*) sau regele Triton (*Mica Sirenă*) le dau ordine eroilor, sunt duri și severi cu eroii, dar copilul înțelege, în cele din urmă, că aceștia acționează astfel pentru binele alor lor. Chiar dacă par să se opună eroilor numai din răutate, copilul înțelege totuși că ei sunt, de fapt, protectorii de care eroul se va putea desprinde la momentul potrivit.

FAMILIA „TRADIȚIONALĂ"

În pofida intențiilor pozitive ale anturajului, victoria eroului și trecerea simbolică la vârsta adultă nu se pot face uneori decât răsturnând ordinea firească a lucrurilor. Eroul, prin prospețimea lui și prin noua sa viziune despre lume, poate fi determinat să lupte împotriva alor săi și a tradiției, pentru a-și îndeplini misiunea și pentru ca universul lui să progreseze.

Exemplu concret

Cum să îți dresezi dragonul
Harold descoperă că dușmanii ancestrali ai poporului său pot deveni, de fapt, adevărați aliați pentru clanul său. Pentru a-și putea pune în practică ideea, care se opune tradiției, va trebui să-l înfrunte pe tatăl său și să-i dovedească acestuia că este demn de încredere.

Mulan
Înainte de a-și putea continua aventura, tânăra eroină va trebui să-l convingă de curajul ei pe micul dragon Mushu, simbol al tradiției ancestrale a familiei Fa.

Neînfricată
Pentru a-și urma destinul și a-și face lumea să evolueze, eroina o va transforma pe mama ei, care simbolizează respectarea tradițiilor.

Acești eroi care își îndeplinesc misiunea, deși nimeni nu se așteaptă la acest lucru, sunt animați de idei creative și de voința de a-și dobândi independența la momentul potrivit. Ei nu renunță definitiv la vechile cutume, dar le înnoiesc și le adaptează la o lume în continuă schimbare, permițându-le astfel să reziste multă vreme. Acești eroi devin „stăpâni peste două lumi“[1], căci găsesc modalitatea de a controla și de a asocia în mod echilibrat două concepții opuse inițial (cea veche și cea nouă). Identificându-se cu acești eroi care transformă tradițiile, copilul înțelege că și el va fi în curând reprezentantul unei noi generații capabile să contribuie la progresul lumii. Familia tradițională și sentimentul de „revoltă“ pe care-l poate inspira îl însoțesc astfel în mod indirect pe copilul care crește. Această etapă nu este atât de dificilă pe cât pare, lucru pe care îl ilustrează perfect filmul de animație *Peter Pan*. Ea pare să fie doar o perioadă de trecere necesară și pozitivă spre împlinirea de sine și binele tuturor.

1 CAMPBELL (Joseph), *op. cit.*

Mesaje-cheie

- Să știi să te bucuri de prezența alor tăi.
- Să accepți să fii ajutat, măcar o vreme, ca să te poți dezvolta mai bine.
- Chiar dacă este mai greu uneori să comunici cu apropiații tăi, ei sunt binevoitori și încearcă să te protejeze din dragoste.
- Să crești înseamnă și să te îndepărtezi de tradiții, pentru ca apoi să ți le însușești mai bine.
- Orice situație familială, chiar și una extrem de complexă, te poate ajuta să te dezvolți.
- Basmele animate sunt un mijloc la îndemână să defulezi în mod simbolic anumite tensiuni familiale.

Cum poate familia să-l ajute pe erou să crească? Dar pe tine?
Acest erou are o familie perfectă după părerea ta?
Cum este familia perfectă după părerea ta?
Știi cine te iubește foarte mult dintre apropiații tăi?
De ce crezi că uneori mai sunt și neînțelegeri în familie?

8. A FACE FAȚĂ TEMERILOR

Atât adulții, cât și copiii se tem tot timpul (se tem că nu sunt iubiți, că nu sunt în siguranță, că sunt părăsiți, că o să sufere sau o să rămână singuri...). Așadar, este imposibil să-l împiedicăm tot timpul pe copil să-i fie teamă. Părintele are totuși o capacitate mai mare de acțiune când vine vorba despre această teamă omniprezentă. El îl poate pregăti pe copilul său să știe să facă față fricilor, să știe să-și domolească temerile, pentru a le putea stăpâni mai ușor și a le depăși.

Exemplu concret

Compania Monștrilor
Acest film ilustrează perfect nevoia pe care o au copiii de a face față temerilor lor pentru a crește. Atunci când nu mai țipă la

gândul monstrului care se ascunde în dulap, sunt destul de mari pentru ca acesta să-și ia tălpășița și să se ducă la alt copil mai mic.

Basmul animat este un suport foarte potrivit pentru a-l face pe copil să-și înfrunte temerile într-un context controlat și sigur. Cel mai mare atu al filmului de animație este finalul fericit. Copilul știe că, în pofida tuturor emoțiilor pe care le trăiește, binele va triumfa întotdeauna. Teama are astfel un rol pozitiv: ea îl ajută să crească și să se construiască. Monștrii înfricoșători din filmele de animație pot întruchipa părțile negative ale unei persoane sau dificultățile cu care se confruntă. Important este ca aceste aspecte să fie întotdeauna controlate sau învinse. Copilul își poate înfrunta, așadar, temerile cu toată încrederea: teama rămâne în film, nu-l urmărește în gânduri, căci copilul a aflat care e soluția. El se obișnuiește să asocieze temerile cu victoriile, iar această legătură implicită îl face mai puternic și mai încrezător pentru a face față temerilor din realitate.

Este foarte important, desigur, să alegem „temeri" adaptate vârstei copilului, pentru ca acesta să nu fie copleșit de o emoție prea puternică, pe care n-o poate controla (de pildă, *Exorcistul*, nu este un film potrivit...). În filmele de animație, cele mai multe temeri sunt suportabile pentru toți, dar dacă copilul se sperie mai mult decât ne-am fi așteptat, adultul trebuie să-l liniștească, să-i amintească imediat că totul este o poveste și să încerce să înțeleagă care este motivul real al temerii lui. Dialogul favorizează comunicarea și îl ajută pe copil să-și pună gândurile în ordine, ca să-și depășească fricile. Este bine să menționăm că fiecăruia ne mai place să avem parte de frici mai mult sau mai puțin intense, pentru a ne pigmenta viața de zi cu zi cu emoții tari, dar aflate sub control. Când jucăm un joc, de pildă, este mult mai amuzant dacă ne temem că vom pierde. Teama este una dintre motivațiile pentru a urmări un basm animat de la început la

sfârșit, căci fără ea spectatorul se plictisește. Trebuie să-i vorbim despre acest aspect copilului, căci astfel el își va schimba părerea despre teamă și va vedea și partea pozitivă și agreabilă.

Mesaje-cheie

- Dacă știm să facem față temerilor, le putem controla mai ușor.
- Ne este de folos să vorbim despre temerile noastre.
- Putem învăța să agreăm anumite temeri, să facem din ele un aliat care ne ajută să ne dezvoltăm.

Ce te-a speriat în acest film?
Îți mai este și acum frică? De ce?
Cum reușești să-ți controlezi teama când vezi un personaj înspăimântător într-un film?
Crezi că tuturor le e teamă?
La ce este bună teama, după părerea ta?

III.

Tarzan

Date tehnice: 1999, Walt Disney Pictures, 88 min., film de animație tradițional.

Vârsta ideală: începând de la 6 ani.

Personaje: Tarzan, copil orfan; **Kala,** gorilă, mama adoptivă a lui Tarzan; **Kerchak**, șeful clanului gorilelor, partenerul Kalei; **Jane**, tânără care vrea să cerceteze gorilele; profesorul **Archimedes Quincy Porter**, explorator, tatăl lui Jane; **Clayton**, mercenar, care trebuia să-i apere pe Jane și pe tatăl ei în junglă, dar care caută în realitate să captureze gorile; **Tok** și **Tantor**, prietenii lui Tarzan, o gorilă și un elefant; **Sabor**, leopard, care reprezintă pericolele junglei.

Teme abordate

• **Adopția**, să-ți găsești locul potrivit: nevoia reciprocă de dragoste; acceptarea de către grup; „cine sunt?"; să-ți găsești rolul; întoarcerea la origini; să-ți cunoști locul.
• **Trecerea la vârsta adultă**, să devii „bărbat": Ritualul inițiatic; jocul; călătoria lungă; să-ți creezi propriile arme; să faci față; să-ți găsești forța necesară; să te educi; să te îndepărtezi de ai tăi; să-ți asumi greșelile; să alegi ce fel de bărbat vrei să fii; integrarea tatălui.
• **Acceptarea diferențelor.**

REZUMAT

După ce și-a pierdut părinții, uciși de Sabor, bebelușul Tarzan este luat de Kala, care a pierdut primul copil tot în ghearele lui Sabor. Tarzan crește în junglă, face tot posibilul să se integreze în noua sa familie și să fie acceptat de Kerchak, care se opune inițial venirii lui în trib. Deși suportă greu faptul că este respins de

semenii lui, pentru că este diferit, cu ajutorul mamei lui și al prietenilor săi, Tarzan reușește să devină un adult puternic și curajos. Puterea și ingeniozitatea îl ajută să-l ucidă pe Sabor, pentru a-și proteja clanul și a-i demonstra de ce este în stare lui Kerchak. În ziua în care îl răpune pe Sabor, se aventurează departe de ai săi și se apropie de un grup de exploratori. Tarzan, fermecat de Jane, încearcă să afle tot ce poate despre oameni și se îndepărtează treptat de Kala și prietenii lui. Când Jane trebuie să plece, ca să-i facă pe plac acesteia, Tarzan acceptă să-i prezinte familia lui, dar îl îndepărtează pe Kerchak, care se opune de la început acestei întâlniri, pentru a-și proteja clanul. Când Kerchak își dă seama că Tarzan l-a trădat, îl alungă din clan. Kala își dă seama că fiul ei suferă și îl ajută să înțeleagă mai bine originile sale umane, pentru a-i permite să știe cine e. Trădarea lui Clayton îl va ajuta pe Tarzan să-și dea seama cine sunt cu adevărat ai săi și unde îi este locul. El salvează clanul de atacul lui Clayton, iar Kerchak, admirându-i curajul, îl consideră, în sfârșit, fiul său. Pe patul de moarte, Kerchak îi cedează locul de șef și protector al clanului. Jane decide să rămână în junglă, din dragoste pentru Tarzan (iar tatăl lui Jane rămâne, și el, cu fata sa).

1. ADOPȚIA, A-ȚI GĂSI LOCUL POTRIVIT

Adopția este o temă prezentă încă de la începutul filmului. Prin intermediul mamei-gorilă care adoptă un pui de om, povestea transcende problema diferenței dintre cele două specii și ne oferă ocazia să asistăm la o adopție complexă, dar „reușită". Datorită evoluției personajelor principale, spectatorul descoperă bucuriile, dificultățile și emoțiile legate de procesul de acceptare reciprocă atunci când un membru exterior se integrează într-o

familie. Am ales să ne ocupăm de sensul primar al adopției, cel în care părintele adoptă un copil, dar spectatorul/cititorul este liber să folosească cele spuse aici în cazul oricărei forme de adopție (cea a unui nou-venit în familie, într-un grup de prieteni, integrarea în familia socrilor, într-o echipă nouă...). Vă voi prezenta în continuare diferitele etape necesare pentru a crea o legătură și a controla cât mai bine consecințele unei adopții.

A. NEVOIA DE DRAGOSTE RECIPROCĂ

Povestea lui Tarzan începe brutal. Înainte de a se întâlni, copilul (Tarzan) și mama adoptivă (Kala) au suferit amândoi câte o pierdere tragică. Suferința legată de aceste pierderi a creat un gol profund care trebuie umplut. Așadar, această nevoie puternică de afecțiune le va uni pe cele două ființe, în pofida deosebirilor dintre ele. După ce s-a creat legătura, dragostea devine o evidență atât pentru mamă, cât și pentru copil („Vei trăi în sufletul meu, pentru totdeauna"), dar nu toți simt același lucru...

Mesaje-cheie

- Chiar și după cele mai grele momente, viața își poate recăpăta sensul.
- Dragostea ne permite să depășim obstacolele și diferențele dintre noi.

De ce Kala îl adoptă pe puiul de om?

B. ACCEPTAREA DE CĂTRE GRUP

Tatăl-gorilă, ca șef al grupului, întruchipează forța justă și dreptatea. El este măcinat de îndoieli și temeri legate de această situație „nefirească": adopția. Kerchak nu-l poate iubi pe copil, oricât de

drăgălaș ar fi, căci acesta reprezintă pentru el prea multe lucruri contradictorii: un potențial pericol pentru grup, un individ diferit de toți cei pe care-i cunoaște și conduce, un înlocuitor pentru o ființă de neînlocuit (primul său fiu)... Kerchak zice: „Am spus că poate rămâne, dar asta nu înseamnă că e fiul meu", și lămurește astfel lucrurile. Deși Kala îl iubește și îl recunoaște drept fiul ei în modul cel mai firesc, Tarzan va trebui să și merite să fie acceptat de tată și de grup.

Mesaje-cheie

- Uneori, dragostea (chiar și cea filială) are nevoie de timp să-și croiască drum în suflet.
- Teama că suntem diferiți ne poate îndepărta unul de altul.

Din ce cauză crezi că se enervează Kerchak atunci când Kala vine cu bebelușul uman?
Crezi că Tarzan poate lua locul puiului pe care Kerchak l-a pierdut?
După părerea ta, Kerchak este un personaj rău sau bun în acest film?

C. CINE SUNT EU?

Toate întrebările, temerile și îndoielile celor din preajma lui Tarzan ajung să-l determine pe erou să-și pună tot felul de întrebări, atunci când ajunge la vârsta să înțeleagă cât este de complicată situația lui. Scena de pe malul lacului, în care Tarzan își privește reflecția în apă, ilustrează foarte bine complexitatea sentimentelor unui copil care nu înțelege de ce nu seamănă cu ai săi. El își acoperă corpul cu noroi, încercând să ascundă diferențele și sperând că așa va fi precum ceilalți din familia sa, dar subterfugiul nu-i reușește și băiatul se întristează. Nu-i este de niciun folos să devină un altul, căci asta nu-l va ajuta să se accepte așa

cum este. Mama lui recunoaște că sunt diferiți, dar încearcă să-i explice că ar trebui să se bucure de lucrurile prin care îi seamănă și să le ignore pe cele care îi deosebesc. Kala îi spune că inimile lor bat la fel, iar asta îi unește; prin urmare, cel mai important lucru pentru ei este bucuria de a trăi și de a se iubi. Felul diferit în care îi prezintă Kala lucrurile, punând accentul pe legătura care îi unește, îl liniștește pe Tarzan și-i amintește că și el face parte dintr-un întreg, dintr-un ansamblu mai mare, care transcende diferențele.

Mesaje-cheie

- Putem decide să acordăm atenție mai cu seamă lucrurilor care ne ajută să progresăm și să fim fericiți.
- Dincolo de orice diferențe, există întotdeauna ceva care ne leagă (dorința de a trăi, de a iubi...).

De ce este Tarzan trist?
Cum reușește mama lui să-l împace?

D. GĂSIREA UNUI ROL

Scena de pe malul lacului se termină cu mama care spune suspinând că, din păcate, Kerchak este de altă părere. Partenerul ei nu reușește să depășească diferențele vizibile și să vadă asemănările mai profunde, iar aceasta este o piedică în crearea unei legături între Tarzan și tatăl adoptiv. În mod ciudat, Tarzan se simte întărit de reacția lui și își spune în sinea lui: „Am să-i arăt eu ce pot!“ Tarzan descoperă ce poate face pentru a schimba lumea; el nu se lasă impresionat de ideea că, fiind diferit, este neputincios și incapabil să schimbe lucrurile. Este la fel de convins ca mama lui că anumite asemănări îi unesc, iar acest lucru îl întărește și-l determină să lupte pentru această idee. Acum știe că și el poate fi un element important al grupului și vrea să dovedească acest

lucru! După etapa în care s-a lăsat copleșit de tristețe și de gândul că nu știe cine este, își redobândește speranța și își asumă o misiune: „să devină cea mai puternică maimuță din lume“, altfel spus, să-i demonstreze tatălui său că are și el un loc în sânul familiei. Acest obiectiv îi asigură un rol, scopul de a deveni cineva prin propriile puteri. Tarzan își poate lua, în sfârșit, soarta în mâini, este actorul propriei vieți, iar asta îl face mai puternic.

Mesaje-cheie

- Obiectivele clare și pozitive ne motivează să progresăm.
- A crede că poți schimba lucrurile te ajută să le schimbi cu adevărat.
- Dacă înțelegi care este sursa unei probleme, poți găsi soluții noi.
- Pentru a-ți trăi viața din plin, trebuie să simți că rolul tău este esențial.

Ce idee îi redă curajul lui Tarzan?
Cum va proceda pentru a reuși în misiunea sa?

E. ÎNTOARCEREA LA ORIGINI

Urmează apoi etapa în care Tarzan încearcă să facă legătura între originea sa și viața actuală. Această etapă, clasică în cazul adopției, poate fi foarte delicată pentru toată lumea: copil, părinții adoptivi, părinții biologici, anturaj... În film, Tarzan descoperă oamenii. El vede pentru prima oară oameni care seamănă cu el: Jane, tatăl ei și Clayton. Atunci își dă seama că nu este singurul care este „diferit". Firește că se simte atras de aceste persoane care îi seamănă atât de mult fizic și va încerca să învețe de la ei, să-i imite. Această descoperire îl îndepărtează de familia sa adoptivă și de apropiații săi, care regretă acum că l-au pierdut. Pierdut între aceste două lumi diferite, Tarzan nu mai știe care îi este locul, mai ales atunci când Jane îi propune să li se alăture: „Locul tău este alături de noi". Îi reproșează mamei lui că i-a ascuns adevărul și nu mai știe în cine să aibă încredere. Se simte trădat, se simte din nou abandonat și respins, are senzația că și-a pierdut identitatea, căci nu este cel care s-a străduit să fie („cea mai puternică maimuță din lume"). Kala își dă seama că fiul ei este tulburat și înțelege că trecutul nu poate fi dat uitării. Își dă seama cât este de important să comunice cu Tarzan, să-i vorbească despre originea lui și să evite să-i mai ascundă adevărul. Din dragoste pentru fiul ei, face ceea ce n-a mai îndrăznit niciodată să facă până atunci: îi arată cine sunt părinții lui. Tarzan descoperă o fotografie în care sunt părinții lui biologici, iar filmul prezintă cu multă delicatețe dilema cu care se confruntă Tarzan, aceea de a avea două mame (Tarzan nu-i va putea spune niciodată „mamă" persoanei din fotografie, mamei sale biologice)... Tânărul Tarzan nu se supără pe Kala, ba dimpotrivă, faptul că-și vede părinții biologici pare să-l liniștească și să-l ajute să decidă ce va face mai departe. Deși decide să plece să-și trăiască viața de „om", el îi spune Kalei: „Oriunde voi ajunge să trăiesc, tu vei rămâne întotdeauna mama mea".

Mesaje-cheie

- Familia adoptivă trebuie să găsească o modalitate de a-i vorbi copilului adoptat despre originea lui.
- Părintele îl poate acompania pe copil în demersurile și alegerile lui.
- Noile legături create pot coexista cu sprijinul și dragostea familiei adoptive. Copilul nu uită cine l-a iubit și susținut pe parcursul vieții.

După părerea ta, cine este mama lui Tarzan?
Din ce motiv nu i-a arătat Kala mai devreme lui Tarzan cabana în care l-a găsit?

F. SĂ ȘTII CARE ÎȚI ESTE LOCUL

La sfârșitul filmului, Tarzan se întoarce la familia sa adoptivă, acceptă rolul de șef al clanului gorilelor, pe care i l-a lăsat moștenire tatăl său, și își asumă calitatea de om. A încetat să mai creadă că toți ceilalți sunt mai buni decât el. Fiecare grup, oameni sau gorile, are neajunsurile și calitățile lui. Tarzan este rodul acestor două grupuri, și poate alege cine este cu adevărat păstrând numai ce este mai bun din fiecare dintre ele. Această poziție ambivalentă între două grupuri, care era până acum o greutate sinonimă cu diferența și cu o căutare de sine permanentă, se dovedește, în cele din urmă, o forță, atributul unei ființe unice capabile să se afirme prin acțiunile și alegerile sale.

Mesaje-cheie

- A accepta ceea ce face din tine o ființă unică te ajută să trăiești împăcat cu tine însuți.
- A-ți asuma ceea ce te deosebește de ceilalți te face să te simți mai puternic.

De ce devine Tarzan șeful clanului gorilelor la sfârșitul filmului?
Crezi că va fi un șef bun? Chiar dacă nu este gorilă?

2. TRECEREA LA VÂRSTA ADULTĂ, CE ÎNSEAMNĂ SĂ DEVII „OM"

Pe tot parcursul filmului, există o paralelă evidentă între faptul de a deveni om, în sensul de ființă umană, respectiv a deveni om, în sensul de adult. Ambiguitatea este întreținută intenționat pentru că tema trecerii la vârsta adultă (care se aplică de altfel atât bărbaților, cât și femeilor) este tot timpul în subtext. Ea este abordată în integralitatea ei, căci în acest film regăsim mai multe etape care îl ajută pe personaj să crească, să-și dobândească autonomia și să devină un adult puternic, încrezător în sine.

A. RITUL DE INIȚIERE

Tarzan, în copilărie, încearcă să se integreze într-un grup de prieteni și este dispus să facă orice pentru a reuși. Tok încearcă să-l determine să fugă, propunându-i o misiune „imposibilă" (să recupereze o piele de elefant), iar Tarzan acceptă, chiar dacă trebuie să-și asume riscuri mari și să pună în pericol viața lui și a celor din clanul său. Curajul lui are efectul scontat, căci prietenii lui ajung să-l prețuiască. Firește că ar fi existat probabil și alternative mai puțin riscante, care i-ar fi permis să evite anumite consecințe negative, precum reacția foarte dură a lui Kerchak. Încercarea aceasta îl face de două ori mai puternic, căci îi permite să-și cunoască limitele și capacitățile, dar și să înțeleagă că trebuie să se poarte mai înțelept în viitor.

Mesaje-cheie

- Încercările ne pot face mai puternici dacă știm să învățăm din ele.

- Valoarea se demonstrează prin fapte, nu prin vorbe.
- Dacă gândim înainte să acționăm, putem face față cu mai multă ușurință pericolelor pe care trebuie să le înfruntăm.
- Este important să ne asumăm consecințele faptelor noastre.

Dacă erai în locul lui Tarzan, ai fi acceptat provocarea? Crezi că ar fi reușit să fie acceptat de prietenii lui și altfel? Cum anume?

B. JOCUL

Pe tot parcursul filmului, Tarzan se joacă cu prietenii lui: se prefac că se bat, se ascund, fac glume, se sperie unii pe alții... Tarzan imită anumite aspecte ale vieții din junglă și astfel se antrenează pentru viața adevărată. Victoriile lui fictive îi sporesc încrederea în sine și șansele de a obține victorii reale.

Mesaj-cheie

- Jocurile îl ajută pe copil să crească și să se formeze.

De ce se bate Tarzan tot timpul cu Kala?

C. DRUMUL LUNG

Cuvintele cântecului *Copilul omului* ne ajută să înțelegem mai bine imaginile din film, care ni-l înfățișează pe Tarzan punându-și la încercare forța și curajul în timp ce îndeplinește felurite misiuni. La început, îi este greu să ducă la bun sfârșit un lucru, se străduiește să reușească la fel de bine ca ceilalți din grup. Dar are răbdare, se adaptează și învață. Își dezvoltă treptat propriile tehnici și ajunge să fie ca ceilalți, ba chiar să-i depășească. Acest proces de învățare ne arată cât de hotărât e Tarzan și cât de multă voință are. Scena scurtă în care

Tarzan apare la început copil, iar treptat devine adult ne arată importanța trecerii timpului. Cuvintele cântecului îi amintesc spectatorului că, pentru a reuși această trecere de la copilărie la maturitate, este nevoie de răbdare și autodepășire: „În drumul tău, vei găsi răspunsurile pe care le cauți, căci, dacă urci muntele, ajungi până la urmă în vârf".

Mesaje-cheie

- Depășim obstacolele și învățăm astfel să devenim mai puternici.
- Trebuie să rămânem la fel de hotărâți, în pofida dificultăților și a timpului care trece.
- Putem profita de acest „drum", chiar dacă e plin de obstacole.

Ce face Tarzan pentru a deveni bărbat?

D. SĂ-ȚI CREEZI PROPRIILE ARME

Prin această trecere, de la copil la bărbat, Tarzan își dezvoltă strategii noi. El nu are, firește, aceeași forță sau aceleași resurse fizice precum o gorilă, pentru a face față pericolelor din junglă. El nu se mulțumește însă să constate acest lucru, ci decide să-și depășească lipsurile fizice prin ingeniozitate. Își creează propriile strategii de apărare (o lance) și reușește s-o apere pe mama lui, construindu-i un adăpost împotriva ploii. Această trecere de la neputință la ingeniozitate subliniază, pe lângă importanța faptului de a ști să te adaptezi, necesitatea de a înfrunta pericolele și dificultățile celui ce vrea să-și dezvolte cunoștințele și competențele, pentru a-și putea crea tehnici personale de apărare și de asigurare a unei stări de bine.

Mesaje-cheie

- Chiar dacă un copil pare mai fragil decât alții, el își poate crea propriile arme (adică niște atuuri), pentru a-i egala sau chiar depăși pe ceilalți din anumite puncte de vedere.
- Eroul devine mai puternic înfruntând dificultățile.
- Nu este de ajuns să imiți, trebuie să știi să și creezi inteligent.

De ce își face Tarzan o lance? Cum i-a venit ideea? Devine Tarzan cea mai puternică maimuță din lume?

E. SĂ FACI FAȚĂ

Scena luptei cu Sabor marchează o etapă importantă în trecerea lui Tarzan la vârsta adultă. Până acum, „bărbatul puternic" din trib era Kerchak, el apăra clanul de toate pericolele. Prin urmare, este firesc ca el să intervină primul să-l înfrunte pe Sabor, iar Tarzan îl lasă s-o facă pentru că simte că asta e ordinea firească. Dar Kerchak este în pericol și nu mai poate acționa. Pentru a-și apăra semenii, Tarzan trebuie să decidă rapid: să-i ia locul tatălui său în această confruntare sau să nu facă nimic? Nu încape nicio îndoială, se aruncă în luptă. Se simte în stare să facă asta, iar de acum este singurul care o poate face. După o înfruntare crâncenă, Tarzan învinge și le demonstrează astfel tuturor că este de acum un adult puternic, demn de încredere. Tarzan, Kala și prietenii lui sunt foarte mândri. Tarzan știe însă că nu este de ajuns doar atât pentru a deveni bărbat. El îi dedică victoria lui Kerchak și îi duce corpul învinsului. El își demonstrează astfel supunerea și dorința de a respecta încă o vreme ierarhia stabilită în sânul grupului. Dincolo de gestul său de dragoste și de nevoia filială de a recunoaște autoritatea tatălui său, înțelegem că Tarzan, deși știe că are calitățile fizice necesare pentru a fi șef, încă nu-și dorește să îndeplinească acest rol și să-și asume aceste responsabilități fără aprobarea tatălui său.

Mesaje-cheie

- Faptul de a face față dificultăților permite schimbarea unei situații.
- Câștigi respectul celorlalți datorită acțiunilor tale.
- Nu este de ajuns să fii puternic pentru a deveni bărbat.

De ce se bate Tarzan cu Sabor?
De ce îi duce Tarzan tatălui său corpul lui Sabor?

F. A-ȚI GĂSI FORȚA

La un moment dat în film, Tarzan încearcă s-o sperie pe mama lui imitând țipătul unui animal sălbatic. Kala nu se sperie, dar îl sfătuiește „să-și găsească propriul strigăt". Ea îl determină astfel să-și accepte și să-și dezvolte calitățile, felul său de a fi, pentru a deveni mai puternic (fiecare are graiul său, strigătul său). Mai târziu, când Tarzan îl înfrânge pe leopard, el își marchează victoria printr-un strigăt profund și sincer, un sunet unic (chiar și la oameni), care rămâne legat de legenda puterii lui Tarzan.

Mesaje-cheie

- Pentru a trăi cu adevărat, trebuie să-ți găsești propria „voce" și propriul „drum".
- Diferențele asumate și valorizate pot deveni adevărate atuuri.
- La început de drum, poți imita, dar apoi trebuie să înveți să creezi inteligent.

Ce simbolizează strigătul specific al lui Tarzan?

G. SĂ TE EDUCI

Întâlnirea cu oamenii se petrece imediat după înfruntarea cu Sabor. Tarzan se îndreaptă spre ei ca un bărbat puternic, înzestrat cu numeroase competențe fizice. Faptul că el descoperă civilizația, cultura și limbajul îl va determina să abordeze viața într-un mod mai subtil, mai puțin axat pe simpla supraviețuire. Filmul, care s-a axat până la un moment dat pe trecerea la vârsta adultă, se orientează apoi spre „transformarea" lui Tarzan în „om". Pentru a deveni un adult complet, dincolo de aparențe, Tarzan devine mai inteligent și un mai bun cunoscător al lumii. El depășește statutul de „om sălbatic" și-l câștigă pe cel de „om" pur și simplu, prin educație, condiție sine qua non a vieții în societate. În această etapă importantă a „călătoriei", pasiunea pentru Jane și curiozitatea nestăvilită îi vor permite să învețe repede și eficace.

Mesaje-cheie

- Cunoașterea este importantă.
- Pentru a trăi în societate, este necesar să știi să comunici.
- Înveți mai repede dacă știi de ce trebuie să înveți.

De ce îi place lui Tarzan să învețe?
Faptul că Tarzan învață ce-i predau Jane și tatăl ei vor face din el un om mai puternic?

H. SĂ TE ÎNDEPĂRTEZI DE AI TĂI

În perioada în care descoperă o viață nouă și o lume nouă, Tarzan nu mai are la fel de mult timp și aceeași energie să le consacre familiei și prietenilor săi vechi. Chiar dacă aceștia regretă acest lucru și o spun, fiecare în felul lui, ei nu vor să tulbure această etapă din evoluția lui Tarzan. Ei știu că, dacă s-ar amesteca, nu ar face decât să-l îndepărteze și mai mult, iar detașarea de ei pare necesară pentru ca el să descopere cu adevărat cine este. Faptul de a deveni om (și bărbat) presupune într-o oarecare măsură să renunțe la copilul care a fost.

Mesaje-cheie

- Să descoperi alte lucruri te ajută să-ți construiești viața.
- „Să tai cordonul ombilical" este o etapă importantă pentru a crește.
- Această temă poate introduce problema geloziei și a locului pe care îl ocupi într-o relație.

De ce sunt triști Kala, Tok și Tantor când Tarzan o cunoaște pe Jane?
De ce nu îl împiedică pe Tarzan să-i cunoască pe oameni?

I. SĂ-ȚI ASUMI GREȘELILE

Simțindu-se puternic datorită noilor sale capacități și încurajat de dragostea pe care o simte pentru Jane, Tarzan crede că este îndeajuns de puternic pentru a nu mai ține cont de prudența la care îl îndemna Kerchak. Tarzan trece peste cuvântul tatălui său și își duce prietenii oameni să întâlnească gorilele. Chiar dacă intenția inițială este bună, consecințele sunt grave pentru toți. Clayton trădează prietenia lui Tarzan, îl ia prizonier, prinde toate gorilele și îl ucide pe Kerchak. Acest episod dureros îl face pe

Tarzan să înțeleagă care este partea lui de vină și să își asume responsabilitatea faptelor sale. Acest episod înfățișează momentul în care copilul sau adolescentul înțelege că limitele impuse de părinți sunt justificate. Copilul (adolescentul) își însușește anumite reguli pentru a le aplica mai bine și a le transmite mai departe la rândul său. O etapă esențială în procesul de a deveni un om (bărbat) adevărat este să accepți, să-ți asumi și să încerci să îndrepți greșelile pe care le-ai făcut.

Mesaje-cheie

- Și eroii greșesc.
- Să-ți recunoști greșelile te ajută să le corectezi și să înveți din ele.
- Să îți însușești anumite reguli de viață transmise de părinți te ajută să devii bărbatul sau femeia care vrei să fii.

De ce se simte vinovat Tarzan?
Ce a înțeles după acest episod?

J. SĂ ALEGI CE FEL DE BĂRBAT VREI SĂ FII

Cu ocazia înfruntării finale dintre Tarzan și Clayton, eroul reușește să-și pună adversarul într-o poziție de inferioritate și îl poate ucide. Clayton, sigur de el, îl provoacă spunând: „Fii bărbat, omoară-mă!“ El încearcă astfel să-l deruteze și mai mult pe Tarzan, crezând că acesta nu a găsit încă răspunsul la întrebarea care îl frământă: „Cine sunt eu?“ Tarzan a evoluat mult între timp, acum știe cine este, ceea ce îl face să fie mai puțin influențabil. „Nu sunt un bărbat ca tine!“; el își acceptă, așadar, statutul de om și de individ unic. Tarzan înțelege că nu grupul din care face parte și nici originea lui îl fac să fie cine este, ci alegerile și acțiunile lui.

Mesaje-cheie

- Dacă știi să-ți alegi calea și propriile criterii, vei reuși să alegi viața pe care ți-o dorești.
- Este important să știi să te adaptezi grupului, dar să nu te lași influențat.

De ce nu l-a ucis Tarzan pe Clayton?
Prin ce se deosebesc Tarzan și Clayton? Prin ce se aseamănă?

K. INTEGRAREA TATĂLUI

La sfârșitul filmului, toate animalele sunt salvate, iar oamenii braconieri sunt puși pe fugă. Tabloul ar fi aproape perfect dacă Kerchak nu ar fi fost rănit mortal, când îl salva pe Tarzan. Această scenă, deși este foarte tristă, reprezintă trecerea simbolică esențială pentru ca eroul să ajungă la maturitate. Cu ultimele lui puteri, Kerchak îi spune lui Tarzan ce simte: „Fiule, ai fost întotdeauna unul de-ai noștri". Cuvintele lui Kerchak îi oferă, în fine, lui Tarzan, aprobarea, dragostea și acceptarea de care avea atâta

nevoie. Prin acțiunile sale de curaj, eroul a știut să-i demonstreze tatălui său, acest model de forță și curaj, că este un membru al clanului și un adevărat fiu. Prin ultimele sale cuvinte, Kerchak îl desemnează pe Tarzan succesorul lui legitim: „Acum, familia noastră contează pe tine". Acest transfer de putere marchează în mod simbolic și real faptul că Tarzan dobândește un nou statut, acela de căpetenie. El își asumă acest rol, iar membrii grupului îl acceptă. Moartea lui Kerchak nu a fost zadarnică, ea simbolizează asimilarea poveților tatălui, transmiterea puterii, acceptarea responsabilității și deplinul control al acțiunilor. Toate aceste etape sunt indispensabile și contribuie la devenirea lui Tarzan — acum este bărbat (și om) — adică un adult.

Mesaje-cheie

- Dacă încerci să-ți înțelegi părinții, îi vei putea imita sau vei putea evolua mai ușor.
- Este important să-ți accepți responsabilitățile.
- Astfel, vei putea alege ce este mai bun din „moștenirea" de familie.

De ce devine Tarzan căpetenia clanului?
Ți se pare important ceea ce-i spune Kerchak lui Tarzan înainte să moară?
Cum poate deveni Tarzan mai puternic după ce pierde o ființă la care ținea mult?

3. ACCEPTAREA DIFERENȚELOR

În acest film, se confruntă două grupuri diferite: gorilele și oamenii. Tarzan, care oscilează între un grup și celălalt, va deveni, în cele din urmă, liantul lor. Noțiunea de diferență și de asemănare fizică este frumos ilustrată de imaginea unei mâini puse în cealaltă mână. Tarzan își pune de mai multe ori mâna în mâna

reprezentantelor feminine ale acestor grupuri: a mamei sale, pentru a marca diferența, și a lui Jane, pentru a arăta asemănarea. Spectatorul înțelege astfel cu ușurință din ce grup face parte Tarzan din punct de vedere biologic.

Problema diferenței este însă mai presus de aceste nuanțe evidente: ea definește teama și prejudecățile care animă personajele cu privire la grupul opus. Kerchak îi consideră pe oameni periculoși, amenințători și violenți, iar Tok îi consideră niște „animale primitive". Pentru Clayton, gorilele sunt „niște animale sălbatice care ți-ar smulge capul fără să te privească". Fiecare grup pune accentul pe ceea ce îl opune celuilalt, cultivând ignoranța, evitarea sau violența.

Din fericire, există anumite personaje care văd altfel lucrurile. Printre care se află Kala, care este totuși conștientă de diferențele dintre ea și Tarzan (a se vedea prima scenă „mână în mână", când Tarzan este bebeluș). Ea alege în mod intenționat să vadă în el un copil care are nevoie de ea; ea își depășește prejudecățile și temerile, și-l ia pe acest micuț, pe care îl iubește deja ca pe un fiu. Dragostea îi permite să vadă, dincolo de aparențe, legăturile reale care unesc aceste două grupuri (aceeași inimă care bate). Jane și tatăl ei sunt și ei atrași de grupul opus. Ei refuză să țină cont de pericolul pe care l-ar putea reprezenta gorilele și preferă să se lase conduși de curiozitate, pentru a descoperi fără prejudecăți aceste ființe care îi fascinează.

Întâlnirea dintre oameni și gorile este înfățișată în scena în care Tarzan i-o prezintă mamei sale pe Jane. Kala, prudentă, se retrage mai întâi, dar eforturile făcute de Jane și tatăl ei, pentru a-și adapta modul de comunicare, pentru a le face pe maimuțe să înțeleagă, contribuie treptat la crearea unei legături pozitive între ei. Fiecare are de câștigat și se minunează când constată diferențele dintre ei. Această scenă demonstrează că este posibilă coabitarea.

Tarzan a putut juca rolul de mediator între aceste două grupuri deoarece a avut timp să le cunoască: gorilele sunt familia lui, iar de oameni s-a apropiat datorită lui Jane și tatălui ei. Această dorință de a cunoaște i-a alungat teama și prejudecățile și i-a permis să înțeleagă cum poate el apropia două grupuri atât de diferite.

Tarzan se înșală însă, crezând că-i cunoaște pe oameni, după ce s-a apropiat doar de doi dintre ei. El nu s-a așteptat la trădarea lui Clayton și la consecințele ei.

În acest film, acceptarea diferențelor înseamnă înainte de toate acceptarea unicității: un grup nu determină cine este un membru al ei. În fiecare grup, există persoane care ne sunt pe plac, iar altele nu, persoane bune sau persoane rele, pe care ne dorim să le cunoaștem sau să le evităm. A accepta diferența înseamnă, așadar, să ne depășim teama inițială de celălalt, să încercăm să-l cunoaștem și să-l înțelegem, să ținem la el sau să ne ferim de el din cauza felului în care este, și nu din cauza grupului din care face parte.

Mesaje-cheie

- Grupul din care face parte o persoană nu-i definește caracterul.
- Fiecare individ, prieten sau dușman, este unic și merită să fie cunoscut.
- Curiozitatea, o minte deschisă, bunăvoința, cunoașterea, dar și prudența înlesnesc acceptarea diferenței.
- Această temă îl poate ajuta pe copil să înțeleagă și să se poziționeze mai bine în cazul anumitor situații extrem de dificile (atentate teroriste, asasinate, manipulări...).

Ce crezi că trebuie să înțelegem atunci când Tarzan își pune palma pe cea a lui Jane/cea a Kalei?
Clayton i-a trădat: asta înseamnă că toți oamenii sunt răi?
Kerchak o sperie pe Jane: asta înseamnă că toate gorilele sunt periculoase?
Crezi că Tarzan a procedat bine când i-a pus față în față pe oameni și pe gorile?
Cum ar putea proceda oamenii și gorilele pentru a putea trăi împreună?
Cum își dă seama Tarzan că poate avea încredere în Jane și tatăl ei?

4. JOC: „A-ȚI GĂSI VOCEA"

Strigătul este o modalitate firească de a ne exterioriza frustrările și durerea fizică sau mentală. El ne permite să eliberăm tensiunile și să ne defulăm, ceea ce face din el un aliat antistres interesant. Cercetătorii de la Universitatea Națională din Singapore au descoperit că strigătul are un efect antalgic[1], legat probabil de o distragere de la durere, preț de o clipă. Să țipi are un efect eliberator, căci este o modalitate de a „da cuvântul" corpului, părții

[1] SCHIRMER A. și SWEE G., „On the Importance of Being Vocal: Saying «Ow» Improves Pain Tolerance", *The Journal of Pain*, nr. 4, vol. 16, 2015, pp. 326–334.

instinctuale și animalice care sălăşluiește în fiecare dintre noi. La fel ca Tarzan, unii sportivi și unele echipe profită de puterea electrizantă a strigătului și își creează (ca să se motiveze) propriile „strigăte de luptă".

Scopul acestui joc este ca fiecare dintre participanți să-și găsească propriul strigăt, ca să se motiveze, să se defuleze sau să se manifeste la momentul potrivit. Pentru a reuși, fiecare jucător își va putea exterioriza sentimentele și se va putea distra evidențiind ceea ce îl face unic.

Etapa 1: Începe jucătorul cel mai în vârstă. Alege un animal (real sau imaginar) și scoate un strigăt. Ceilalți jucători imită apoi la rândul lor același animal. Când se termină primul tur, al doilea jucător alege un alt animal și tot așa, până ce fiecare jucător a putut propune două sau trei animale diferite. La sfârșitul acestei etape, fiecare spune ce strigăt sau strigăte i-au plăcut și alege un „totem", altfel spus, un animal sau un amestec de animale pe care îi place să le personifice (ceea ce poate da naștere unor creaturi amuzante, născocite de imaginația copilului). Participanții care

doresc pot spune ceva despre strigătele celorlalți, care le-au plăcut, dar sunt încurajați să spună numai lucruri plăcute.

Etapa 2: Jucătorul care începe alege o temă, de pildă o emoție (furie, bucurie, mirare...) sau o situație specifică (ești grăbit, ești în vacanță, ești departe, ești sub apă...) și reproduce strigătul pe care l-a ales. Fiecare jucător reproduce propriul strigăt, respectând tema anunțată la început. După două sau trei tururi, fiecare jucător spune din nou ce strigăt i-a plăcut să imite și eventual ce strigăt i-a plăcut la ceilalți participanți.

Etapa 3: Rând pe rând, jucătorii își aleg și interpretează strigătul (sunetul și tonul preferat). De fiecare dată, ei cresc progresiv intensitatea sunetului, pentru a ajunge să scoată un strigăt puternic și eliberator. Aveți grijă la vecinii sensibili, în rest vă asigur că vă veți distra din plin...

Faptul de a construi jocul în mai multe etape le permite participanților să creeze un strigăt tot mai specific și unic. Se pot adăuga și alte etape (sau se poate renunța la unele dintre ele) în funcție de imaginația și receptivitatea fiecăruia. Sunt apreciate exprimarea liberă și atenția acordată celorlalți, ceea ce contribuie la crearea unei ambianțe agreabile și amuzante. Acest joc se poate juca foarte bine în mașină, căci participanții sunt mai atenți (nu le este distrasă atenția de prea multe elemente), iar zgomotul rămâne „închis“ în mașină.

Sfaturi și trucuri

În afara jocului, puteți reproduce strigătele în situații de stres, pentru a obține senzațiile pozitive asociate cu momentul creării acelor strigăte (cu ancorarea lor pozitivă). Acest joc, combinat cu exerciții de imaginație și de relaxare, poate contribui la eliminarea unor tensiuni: „Adună toate frustrările în gură și mestecă-le bine. Când ești pregătit să renunți la ele, scoate strigătul tău, cât de tare dorești, și lasă-l să ia cu el, departe de tine, aceste gânduri care te sâcâie“.

Animalul-totem (care este uneori o combinație de mai multe animale, precum în exemplul următor) poate fi o sursă de inspirație și de motivare, cu care copilul se poate identifica la nevoie: „Ce va face rinocerul tău cu dinți-sabie în această situație?"

IV.

Mașini

Date tehnice: 2006, Pixar Animation Studios, 116 min., animație 3D.

Vârsta ideală: Începând de la 3 ani.

Personaje: Fulger McQueen (Flash McQueen), tânăr concurent foarte performant; **Chick Hicks**, concurent dispus să facă orice pentru a câștiga; **Strip Weathers**, the King, mare campion la sfârșit de carieră; **Mack**, camion care-l transportă pe Fulger, singurul lui prieten la începutul filmului; **Harv**, managerul lui Fulger; **Sally**, mașină de lux, care a venit la Radiator Springs, un mic oraș din Statele Unite, să dea un sens vieții; **Martin**, o veche mașină ruginită de depanare, cel mai bun prieten al lui Fulger; **Doc Hudson**, fost campion de curse, în prezent doctor la Radiator Springs; **Luigi, Guido, Fillmore, Sergent, Flo, Ramone, Sheriff, Lizzie, Red**, personaje care locuiesc în Radiator Springs.

Teme abordate:

- **Ieșirea din izolare**
- **Să faci lucrurile în ritmul potrivit: o fericire simplă.**
- **Spiritul sportiv.**

REZUMAT

Fulger McQueen este o mașină de curse tânără; Fulger visează să devină primul debutant (*rookie*) care câștigă Piston Cup, o cursă mitică, și să intre în echipa Dinoco. Are talent, dar este prea arogant, astfel încât toată echipa îl părăsește. Încheie cursa la egalitate cu Chick Hicks și cu veteranul (King). Se organizează o nouă cursă în California, pentru departajarea celor trei. Fulger îl obligă pe Mack să conducă toată noaptea, pentru a ajunge primul la locul cursei, dar din cauza oboselii, au un accident

și Fulger este aruncat din camion. Căutând drumul bun, Fulger descoperă Radiator Springs, un orășel situat pe *Route 66*, unde distruge fără să vrea o mare parte din asfalt. Locuitorii îl condamnă să repare drumul înainte de a pleca. În timp ce lucrează la drum, Fulger învață să-i cunoască și să-i aprecieze pe locuitorii orașului. Se împrietenește cu Mack și se îndrăgostește de Sally. Descoperă că doctorul orașului este, de fapt, Hudson Hornet, un fost campion care a câștigat de trei ori Piston Cup. Acesta îi povestește cum a reușit și-l îndeamnă să nu mai fie atât de egoist. Datorită acestor întâlniri, Fulger evoluează și devine mai deschis cu ceilalți. După ce termină de reparat drumul, încearcă să le facă câte o bucurie tuturor, dar reprezentanții media îl găsesc și îl conving să participe la cursă. În timpul cursei din California, Fulger se gândește la Sally și la locuitorii din Radiator Springs. Rămas în urmă, McQueen își revine după ce jumătate din populația din orășelul Radiator Springs ajunge în California și intră la boxe, sub conducerea lui Doc. Încurajările acestora îi permit lui McQueen să recupereze timpul pierdut față de liderii cursei și are șanse de victorie. În ultimul tur, Chick Hicks îl lovește pe King într-o încercare disperată de a evita ultima poziție, determinându-l să piardă controlul volanului. Fulger, pe punctul de a câștiga, vede pe ecran rămășițele accidentului și, amintindu-și de cariera lui Doc, încheiată prematur, frânează la mică distanță de linia de sosire. Așteaptă acolo până ce Chick trece linia, după care se întoarce și-l împinge pe King până la linia de sosire, pentru ca acesta să-și încheie cariera demn și să nu aibă aceeași soartă ca Doc. Chick câștigă Piston Cup, dar este huiduit; toată lumea îi admiră pe King și pe Fulger. După cursă, Dinoco îi oferă lui Fulger posibilitatea de a-și împlini visul, dar acesta preferă să rămână cu noua sa echipă și își stabilește cartierul general la Radiator Springs, unde redă viață orășelului, care devine o atracție turistică.

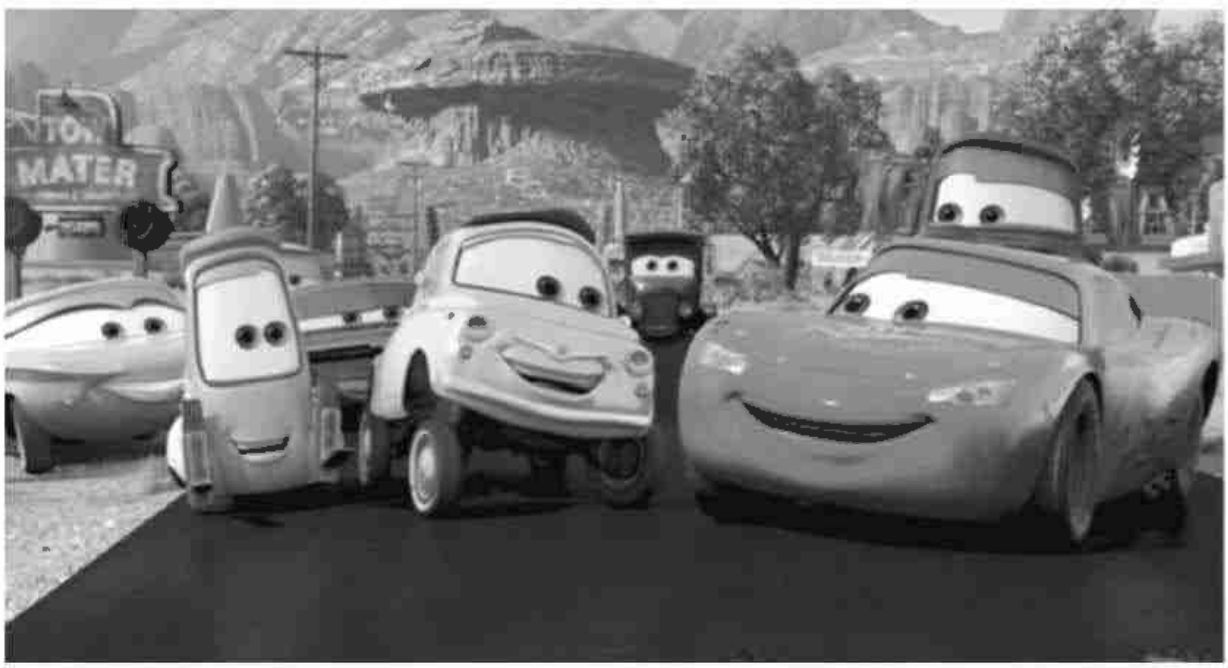
1. IEȘIREA DIN IZOLARE

La începutul filmului, Fulger este prezentat ca un personaj simpatic și talentat pentru cursele de mașini. El este convins că va putea câștiga cursa, fără ajutorul unei echipe. Publicul îl adoră, este o stea în devenire, care are deja fanii săi. Foarte repede însă își pierde popularitatea și descoperim că, de fapt, este foarte singur (vezi scena în care este cu Harv în camion). Spectatorul își dă seama că tendința egocentrică a lui Fulger i-a alungat pe toți din preajma lui. Deși este celebru, este înconjurat de persoane superficiale care nu îi oferă nimic sau aproape nimic. Ba mai mult, nu are prieteni adevărați.

După ce tulbură liniștea orășelului Radiator Springs, se trezește departe de lumea sa de iluzii și sclipiri colorate. Acum se confruntă cu o realitate pe care nu o cunoaște și pe care o respinge la început cu brutalitate („Nu pot să sufăr mașinile vechi"). Totul este diferit de viața lui de până atunci. Înainte, era protejat, răsfățat, admirat și ajutat. La Radiator Springs, este obligat să îndeplinească o sarcină care i se pare degradantă, se murdărește, lumea râde de el și nimeni nu-i cunoaște faptele de până atunci. Acest univers este atât de nou, încât experiența pe care o trăiește îi permite să înceapă totul de la zero. Fulger nu se mai poate ascunde în umbra celebrității sale, prin urmare trebuie să învețe să se poarte așa cum este, fără artificii și fără „sclipiri în ochi" (ceea ce reprezintă o culme pentru acest personaj, al cărui simbol este un fulger). Pentru prima oară, el trebuie să facă eforturi și să-și folosească acele capacități pe care până atunci refuzase, din orgoliu, să le scoată la iveală. Fulger renaște, iar această renaștere îi va permite să treacă de la „a părea" la „a fi".

Această schimbare îi oferă o altă viziune asupra lumii; Fulger iese din „bula" sa și își depășește treptat stereotipurile. El

descoperă, astfel, că nu e singurul care are talent și care îi poate impresiona pe ceilalți, căci Martin, de pildă, este foarte înzestrat pentru mersul cu spatele. Își dă seama, deopotrivă, că oamenii de la țară nu sunt toți niște „rable pe patru roți", căci Sally este o mașină nouă de lux. Și, în fine, faptul că descoperă adevărata identitate a lui Doc îi demonstrează că este important să vadă dincolo de aparențe, să cunoască adevărata față a oamenilor. După cum am spus-o deja, Doc, care se prezintă ca un simplu medic de țară, este, de fapt, unul dintre cei mai renumiți campioni din istoria automobilismului: Hudson Hornet. Fulger, fascinat de acest personaj, încearcă să afle mai multe despre acest model de reușită, dar Doc îi prezintă universul curselor auto într-un mod cu totul neașteptat.



Doc spune că, dincolo de fast și de reflectoare, în această lume domnesc egoismul și superficialitatea. Ascultându-l, Fulger își dă seama că lumea în care evoluează nu este ideală, așa cum își imagina. Cu atât mai mult cu cât el însuși a fost până de curând un ilustru reprezentant al acestei lumi, egoist și superficial. „Eu nu sunt ca ei!" „Serios? Când te-ai gândit ultima oară la altcineva, și

nu la tine?“ Fulger înțelege, în fine, cum stau lucrurile și, după acest șoc, coboară definitiv de pe piedestalul pe care se așezase. Treptat, aceste două lumi, atât de diferite la început (Radiator Springs și Piston Cup), par să se apropie. Complexitatea acestei lumi noi îl ajută să-și nuanțeze judecățile și să vadă binele (și mai puțin binele) în fiecare situație și fiecare persoană. Începe să privească lucrurile cu mai multă atenție, să fie mai moderat, să fie interesat de cei din jur și înțelege că orice experiență îl îmbogățește. Se schimbă chiar și obiectivul său de viață, visul său. Nu i se mai pare atât de important să ocupe locul 1, ci să-și găsească locul printre oamenii de valoare din jur. Fulger demonstrează schimbarea interioară pe care a suferit-o atunci când renunță fără să ezite nicio clipă la victorie pentru a-l ajuta pe King. Publicul îl aclamă, iar propunerea lui Dinoco demonstrează că, în mod paradoxal, Fulger a depășit stadiul de *rookie* și a devenit un adevărat campion, deși nu a obținut victoria. Eroul nostru a ieșit din izolare și a obținut ceva mult mai important decât o cupă: se cunoaște mai bine pe sine, are o echipă valoroasă alături, are prieteni și a cunoscut iubirea.

Prin acest proces de transformare, copilul înțelege că celebritatea, fastul și gloria nu sunt de ajuns pentru a fi fericit. El poate înțelege că dezvoltarea personală se bazează pe valori mai accesibile, precum prietenia și dragostea. În acest film, ideea este că a câștiga doar tu, în detrimentul celorlalți, reprezintă o victorie egoistă și amară, nu precum cea împărtășită cu ceilalți și bazată pe fairplay. Părintele va putea iniția o discuție despre singurătate, care poate exista chiar și atunci când credem că avem destui apropiați în preajmă, și despre strategiile pe care le putem folosi pentru a ne deschide spre ceilalți: să acceptăm diferența, să-i apreciem pe ceilalți, să evităm să-i judecăm superficial pe oameni, să ne putem da seama când greșim, să îi ajutăm pe cei din jurul nostru...

Mesaje-cheie

- Singurătatea este de mai multe feluri.
- Prietenia nu este un „dat", ea trebuie câștigată cu prețul unor eforturi pe termen lung.
- Dacă reușim să nu-i judecăm pripit pe ceilalți, reușim să-i cunoaștem cu adevărat.
- Aparențele înșală, nu trebuie să te bazezi pe ele pentru a te putea cunoaște cu adevărat.
- Trebuie să știi să te cunoști, să-ți asumi neajunsurile, numai așa te vei putea adapta și vei putea evolua.
- Este important să apreciezi calitățile celorlalți.

De ce vrea Fulger la început să câștige cursa fără echipa sa?
Ți se pare că Fulger e singur la începutul filmului? Dar la sfârșit?
Cum reușește Fulger să-și facă prieteni noi?
Mașinile de curse sunt cu adevărat mai bune decât „rablele vechi"?
Ce are de câștigat Fulger datorită prietenilor noi?

2. SĂ ȘTII SĂ FACI LUCRURILE ÎN RITMUL POTRIVIT: O FERICIRE SIMPLĂ

La începutul filmului, Fulger trăiește în plină viteză: vrea să câștige cupa, să fie cel dintâi care trece de la statutul de *rookie* la cel de campion, să ajungă în California înaintea celorlalți. Viața lui înseamnă doar performanță și obsesia de a fi înaintea celorlalți. După ce ajunge în Radiator Springs, Fulger trebuie să învețe să schimbe ritmul. La început, trebuie să accepte, deși nu-i convine, să rămână o vreme în orășel, pentru a-și răscumpăra greșeala. Nu poate pleca, căci nu are destulă benzină, ceea ce-l obligă să-și recunoască greșelile și să repare ce a stricat. După ce s-a împăcat cu această idee, primul său reflex este să repare

drumul cât mai repede posibil, fără tragere de inimă, iar rezultatul va fi pe măsură: „Îngrozitor!“ „Dar e la fel ca restul orașului“.

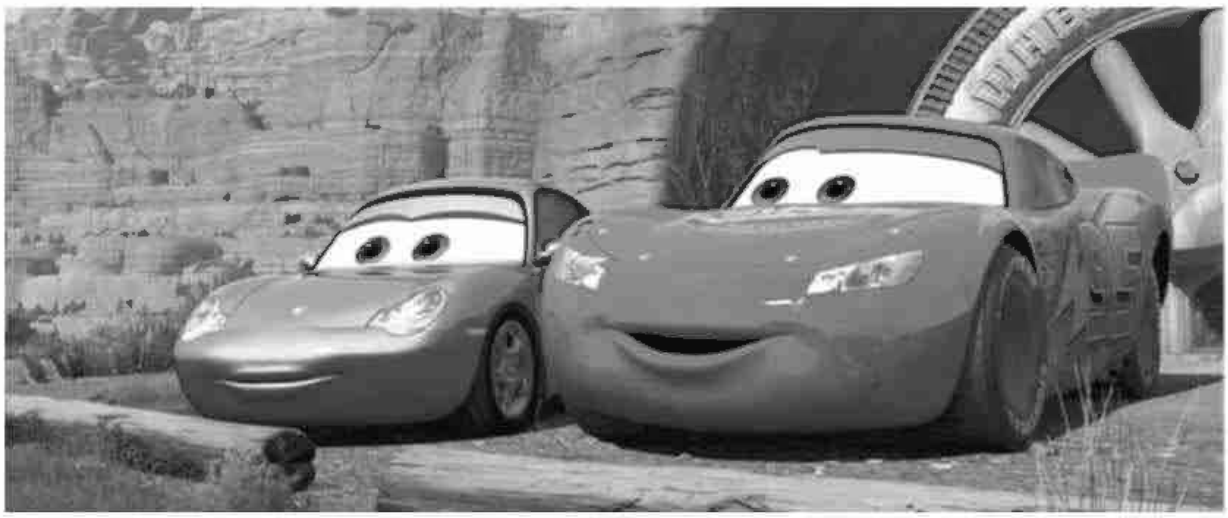
Hudson Hornet își dă imediat seama că tânărul este nerăbdător să plece și va profita de acest lucru ca să-l dea pe brazdă. Îi propune o cursă: dacă o câștigă, poate să plece.

Fulger, sigur de superioritatea lui, acceptă imediat provocarea și cade în cursa întinsă de Hudson. Grăbit să termine cât mai repede cursa, nu ține cont de o dificultate de ordin tehnic și sfârșește prin a ieși în decor. Jignit și umilit pentru că a fost învins de „un bătrân“, își dă seama că, spre deosebire de el, Doc se gândise dinainte la toate. Fulger pare, în fine, să înțeleagă că orgoliul lui nemăsurat l-a determinat să confunde viteza cu graba nesăbuită. Această lecție îl face să-și pună niște semne de întrebare și să accepte treptat să-și tempereze avântul.

• Mai întâi, Fulger începe să se antreneze, să-și depășească lacunele. Nu-l mai deranjează la fel de mult că va trebui să-și prelungească șederea în orășel, să ducă la bun sfârșit repararea drumului, căci antrenamentul îl ajută să progreseze.

• Apoi acceptă să se amuze alături de Martin, deși știe că asta nu-l ajută în a-și asigura victoria. Descoperă însă plăcerea jocului și bucuria de a avea prieteni. La sfârșitul scenei cu tractoarele, Martin îi mărturisește că-l consideră cel mai bun prieten al său. Aceasta este prima prietenie adevărată din viața lui Fulger.

• Apoi el se duce să se plimbe cu Sally. Deși propunerea ei de a se plimba de dragul plimbării i se pare la început ciudată, Fulger acceptă și se bucură de compania ei. La un moment dat, are ocazia să fugă, dar n-o face. În această scenă, Fulger uită că obiectivul său este victoria, profită de răgazul de calm și frumusețe din jur. Scena e prezentată intenționat cu încetinitorul pentru a accentua „trezirea conștiinței“ lui Fulger. Zâmbetul și uimirea sinceră ale lui Fulger ilustrează ideea că trebuie să trăim clipa și să ne bucurăm de ceea ce ne oferă ea.



• Când cei doi ajung la destinație, Sally îi spune cât de mult își iubește meleagurile natale și-i arată lui Fulger peisajul. Impresionat de frumusețea locurilor, Fulger nu se mai grăbește, profită de ocazie și admiră locurile. În această scenă, el își dă seama cât de multe mașini trec prin zonă și își văd de drum, fără să aprecieze frumusețea locurilor și e conștient de faptul că și el ar fi făcut la fel. Această imagine reprezintă schimbarea care e pe cale să se producă în mintea lui Fulger. Mașinile care străbat zona, la fel ca el la începutul acestei aventuri, nu fac altceva decât să treacă în viteză să ajungă cât mai repede acolo unde cred că este rostul lor, fără să observe și să se bucure de toată frumusețea din jur.

• După ce termină de reparat drumul, Fulger se hotărăște să nu plece imediat. El preferă să rămână în orășel, să se bucure de compania prietenilor lui și să petreacă momente prețioase cu ei. Sărbătoarea din orășel ne amintește cât este de important să trăim clipa și să ne împărtășim bucuria cu ceilalți. Această scenă marchează schimbarea definitivă a lui Fulger: el nu mai aleargă, se bucură doar să trăiască.

Datorită noilor săi prieteni, Fulger a învățat să se bucure de viață. În această epocă, în care copiii trăiesc într-o atmosferă în care adulții vor să obțină „totul, imediat", acest film aduce în

discuție o altă viziune asupra lucrurilor, în care plăcerile simple, precum a te bucura de frumusețea naturii, a împărtăși cu cei dragi tot ce e frumos și a le face plăcere celorlalți, pot aduce fericire și satisfacție. Un alt aspect interesant din acest film este faptul că viteza, care simbolizează și tinerețea în egală măsură, este privită în mod nuanțat. Deși nu poate fi o soluție pentru orice, ea este esențială și inevitabilă. Lui Martin și Sally le place să gonească, Fulger continuă cursa pentru a deveni campion, iar autostrada nu trebuie distrusă pentru a conduce mașinile spre Route 66. Armonia este rezultatul echilibrului între viteză și calm, noutăți și tradiții, tinerețe și experiență. În filmul *Mașini*, realizatorii ne spun că timpul trece, dar noi trebuie să profităm de tot ce ne oferă viața pentru a avansa în condiții mai bune.

Mesaje-cheie

- Pentru a fi eficace (a acționa repede și bine), trebuie să știm să ne străduim și să ne concentrăm.
- Trebuie să evităm perfecționismul și obsesia de a câștiga întotdeauna.
- Este important să ne bucurăm de viață și să profităm de momentele când ne putem împărtăși bucuria cu cei dragi.
- E bine să fim în armonie cu mediul în care trăim, prin urmare să admirăm peisaje, să descoperim locuri noi și să le apreciem frumsețea.
- Cel mai bun lucru pe care-l putem face: să acceptăm schimbările prezente, să profităm de experiența trecută și să înaintăm senini spre viitor.

Ce părere ai — pentru a fi primul trebuie să te grăbești tot timpul?
De ce se întristează Fulger când vede mașinile trecând în viteză pe autostradă?
De ce a decis Sally să rămână în orășel?
De ce nu pleacă Fulger imediat după ce-și termină treaba?
Este posibil să fii primul întotdeauna?
La ce ne poate folosi experiența celor mai în vârstă decât noi?

3. SPIRITUL SPORTIV

După ce s-a schimbat și și-a acceptat schimbarea, Fulger este personificarea anumitor valori sportive. Mai întâi, el simbolizează transformarea unui sportiv bun într-un mare campion. Interesant este însă faptul că, renunțând la obsesia victoriei, Fulger are mai multe șanse de reușită. Schimbările personale îi influențează direct performanțele sportive și îi oferă un alt punct de vedere asupra ideii de „a câștiga".

Spre deosebire de Fulger, personajul Chick Hicks nu evoluează deloc pe parcursul filmului, iar comportamentul său ilustrează anumite „antivalori" sportive. Pornind de la aceste personaje, părinții și copiii pot iniția un dialog despre ceea ce poate contribui sau nu la performanța sportivă și la reușită în mod general.

A. VALORI ȘI COMPETENȚE SPORTIVE PREZENTATE ÎN FILMUL *MAȘINI*

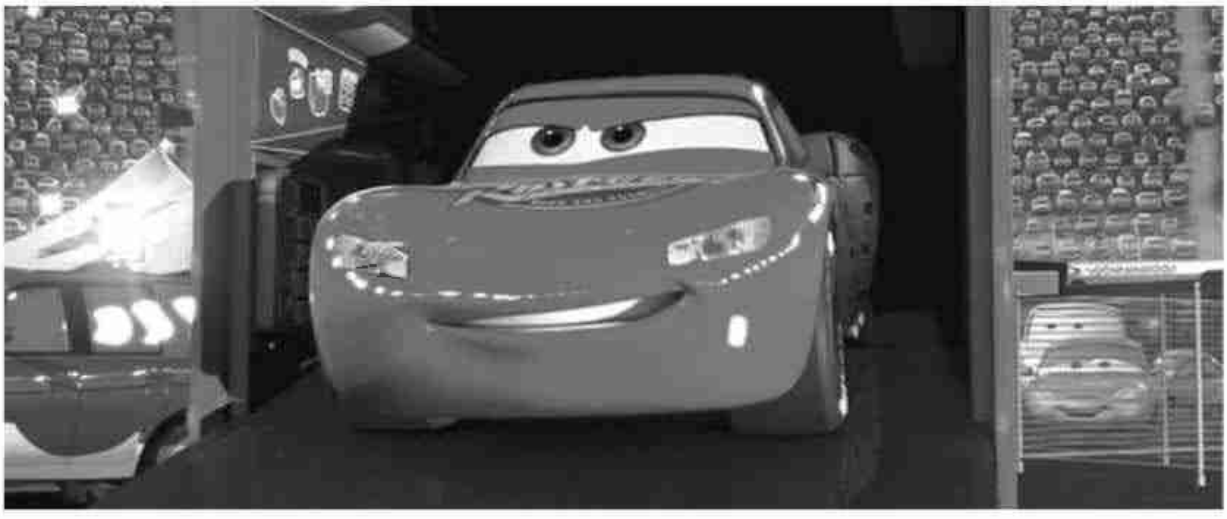
PREGĂTIREA

Antrenamentul este prezentat ca o etapă absolut necesară, indispensabilă, pentru a face performanță. Din primele momente ale filmului, îl vedem pe Fulger pregătindu-se mental pentru cursă. Datorită unor exerciții de vizualizare (trece în revistă în minte imagini din curse) și a dialogului interior („Rapid, sunt rapid"), își sporește concentrarea și motivația înainte de cursă. Fulger este un sportiv tenace, dispus să se antreneze tehnic și fizic atât timp cât este necesar, pentru a-și corecta lipsurile și a deveni mai bun.

CAPACITATEA DE ADAPTARE

Cu ocazia primului carambol, Fulger reușește să-și schimbe traseul, scapă de acolo neatins și-și continuă cursa. Nicio competiție, oricât de bine pregătită ar fi, nu se desfășoară niciodată conform așteptărilor. Sportivul care știe să se adapteze, să-și schimbe strategia și să gestioneze rapid dificultățile își sporește în mod cert șansele de reușită și de a ieși din înfruntare cu fruntea sus. Datorită acestei capacități, Fulger reușește să dejoace o mare parte dintre piedicile pe care i le pune Chick Hicks. În loc să se blocheze și să-și frământe mintea cu întrebări de genul „De ce nu se petrec lucrurile cum era prevăzut?“, el preferă să se întrebe cum poate depăși eficient o atare situație. Această atitudine constructivă poate fi punctul de plecare al unei discuții între părinți și copii, pentru a stimula capacitatea de adaptare a copilului când se confruntă cu o situație dificilă.

TENACITATEA



La sfârșitul primei curse, Fulger se încăpățânează să continue, deși are două cauciucuri sparte. Nu renunță înainte de a trece linia de sosire. El nu se declară învins în nicio cursă, nici măcar atunci când pare că nu are nicio șansă. Nu-i pasă ce dificultăți are de înfruntat,

continuă să spere că va câștiga și luptă din răsputeri pentru a-și împlini obiectivele. În curse, dar și la antrenamente, știe să dea dovadă de tenacitate și demonstrează astfel că, deseori, trebuie să acceptăm s-o luăm de la capăt și să ne adaptăm pentru a reuși.

ASUMAREA RISCURILOR

Cu ocazia primei curse, Fulger își asumă riscuri și se dovedește extrem de curajos când decide să nu-și schimbe cauciucurile pentru a ajunge în frunte. Această strategie pare câștigătoare o bună parte din cursă. Dar ceea ce poate fi eficace la un moment dat poate deveni și extrem de periculos. Fulger nu reușește să câștige. Părintele trebuie să-și ajute copilul să înțeleagă că își poate asuma un risc, dar cu condiția să fie ceva calculat, care poate fi controlat.

STABILIREA OBIECTIVELOR

Fulger are obiective foarte clare în materie de reușită. Acestea îl motivează să progreseze și să fie printre primii. A avea un obiectiv pozitiv și precis este un element extrem de important pentru a progresa eficace. În film, este evidențiat pericolul pe care îl reprezintă un obiectiv egoist și orientarea spre câștigul cu orice preț (Fulger rămâne singur). După ce se schimbă, Fulger înțelege că visul său de a obține victoria trebuie să fie un obiectiv care să respecte valorile sportive și pe ceilalți. Să câștigi nu înseamnă să-i înfrângi pe alții, ci să-ți realizezi obiectivele fixate. Tocmai de aceea Fulger este un învingător, deși se situează pe locul trei.

ÎNCREDEREA ÎN SINE

Fulger este încrezător în capacitatea sa de a reuși, crede în el, și asta îl ajută să fie un talent. Pe parcursul evoluției sale, renunță

la aroganță, dar își păstrează încrederea în sine. Aceasta sporește chiar datorită echipei competente și solidare care i se alătură la sfârșitul filmului. Încrederea în sine, păstrată în anumite limite, este un atu deosebit pentru fiecare dintre noi. O discuție pe această temă poate fi extrem de interesantă.

ÎNȚELEPCIUNEA

La începutul filmului, când Fulger se consideră un concurent ce nu urmărește decât să obțină victoria, personajul nostru este departe de a fi înțelept. Această viziune îngustă despre sine îl face, de altfel, să piardă în prima cursă. Din fericire, experiența dobândită pe parcursul periplului său (experiența de viață) și cea pe care i-o transmit cei din jur (educația) îi permit să descopere noi aspecte despre sine, pentru a-și adapta alegerile. Fulger înțelege că și el poate fi un bun prieten, un partener, un purtător de cuvânt, membrul unei echipe. A ști să asculți și a învăța din propriile greșeli pentru a te cunoaște mai bine pare să fie o etapă indispensabilă pentru a deveni mai puternic.

SPUNE-MI CE PRIETENI AI, CA SĂ-ȚI SPUN CINE EȘTI

În acest film, a ști să-ți faci o echipă bună, demnă de încredere, competentă și entuziastă este prezentat ca un atu esențial pentru a reuși. Echipa nu este alături de tine doar pentru a te ajuta și a te ghida (performanță), ea dă mai mult sens cursei (motivație). Fulger învață astfel cât este de important să te bucuri de ajutorul celor din jurul tău și să te porți frumos cu ei pentru a fi mai fericit și performant.

B. „ANTIVALORI" SPORTIVE ANALIZATE ÎN FILM

AROGANȚA

Fulger, la începutul filmului, și Chick Hicks, pe parcursul întregului film, sunt exemple de energie irosită în cuvinte și acțiuni inutile. Ei se simt superiori și își fac un titlu de glorie din a face totul pentru a-și demonstra lumii întregi superioritatea, chiar cu riscul de a-și pierde viața. Acest film le oferă un prilej părinților și copiilor de a discuta despre noțiunea de modestie.

TRIȘATUL

Dorința sa de a câștiga este atât de puternică, încât Chick Hicks este gata să facă orice pentru a reuși. Comportamentul lui lipsit de respect și agresiv îi șochează pe copii. Trișatul este, cel mai adesea, un „atu" al „eroului negativ" din film, prin urmare copilului îi este mai ușor să-l considere ceva ce trebuie evitat. Discuția între părinți și copii poate viza diferitele forme de trișat, lipsa de fairplay și dopajul.

LIPSA DE RESPECT FAȚĂ DE ECHIPĂ

La începutul filmului, Fulger se simte în asemenea măsură superior tuturor, încât își disprețuiește echipa și sponsorii. Această atitudine are consecințe, căci rămâne singur și nu are cu cine să se sfătuiască. Această subtemă împreună cu aroganța pot constitui baza unei discuții despre importanța fiecăruia în cadrul echipei.

Mesaje-cheie

- Filmul ne prezintă un alt punct de vedere asupra a ceea ce înseamnă „a câștiga".

• Anumite valori și competențe sunt capitale pentru a avea un spirit sportiv și „performant".
• Dorința de a câștiga cu orice preț are și ea riscuri.

De ce se pregătește Fulger înainte de cursă?
Ce înseamnă un risc calculat?
Scopul scuză mijloacele?
Un om poate fi modest și încrezător în sine în același timp?
(Întrebare ce poate fi pusă atât părinților, cât și copiilor!)
Există un singur mod de a câștiga?

4. JOC: „MAȘINI – PATRU TURURI"

Scopul acestui joc este de a le propune copiilor o cursă în aer liber, pornind de la filmul *Mașini*. Această cursă în mai multe manșe, reluând diferite scene-cheie din film, permite dezvoltarea unor anumite calități, precum depășirea de sine, perseverența, întrajutorarea și coeziunea.

Când pleacă la drum, Fulger descoperă frumusețea spațiilor mari, învață să aprecieze noile peisaje care îi ies în cale. De aceea, pentru a fi în ton cu această temă, le propun părinților să joace acest joc afară, în natură, cu ocazia unei plimbări sau a unui picnic, de pildă. După ce au ales locul cu grijă, părinții pot marca pe pământ locul de plecare (care va fi și cel de sosire) și punctul de la jumătatea drumului unui „circuit" cu două repere simple (genți, haine, bețe, arbori...) (*cf.* schemei de mai sus). Dificultatea cursei se adaptează capacităților celor mai mici concurenți potrivind

distanța dintre cele două repere. Jucătorii formează două echipe. După ce sunt explicate regulile jocului și sunt înțelese diferitele etape, participanții se pot așeza pe linia de plecare a cursei, care are patru manșe:

Manșa 1: „Turul fulger". Se bazează pe începutul filmului, când Fulger, sigur pe el și pe capacitățile sale, reușește să ruleze foarte repede. Fiecare participant are un singur scop: să alerge cât mai repede posibil. Se pot pune obstacole pe traseu sau un adult care nu a intrat în joc încearcă să-i prindă pe copii pentru a ilustra cum îl împiedică Chick Hicks pe Fulger să câștige. Participanții vor fi avertizați, firește, dinainte de această eventualitate. Această primă etapă poate contribui la dezvoltarea depășirii de sine și a adaptabilității.

Manșa 2: „Turul spart". El reprezintă scena în care Fulger își continuă cursa, deși are două cauciucuri sparte. În joc, fiecare participant înaintează pe un singur picior, cât de repede poate. Acest tur, mai dificil decât primul, poate stimula perseverența.

Manșa 3: „Turul directorului de cursă". În fiecare echipă, primul participant sosit din turul precedent devine directorul de cursă, altfel spus, cel care trebuie să-l ghideze pe alergător, așa cum îl ghidează Doc Hudson pe Fulger pe circuit. Al doilea sosit își acoperă ochii cu o banderolă (care va fi pusă dinainte lângă linia de plecare) și se va lăsa ghidat doar de vocea coechipierului său. Obiectivul, individual până acum, devine un obiectiv de echipă. Acest tip de joc cooperativ contribuie la dezvoltarea încrederii și solidarității între participanți.

Manșa 4: „Turul campionului". Acesta ilustrează scena în care Fulger preferă să-l ajute pe King decât să treacă linia de sosire singur. În acest ultim tur, cei doi participanți se țin unul de altul și nu-și pot folosi decât un picior fiecare pentru a parcurge traseul și nu au voie să se despartă. Sunt liberi să-și aleagă propriile strategii pentru a ajunge la linia de sosire, în funcție de competențele

lor. De pildă, doi jucători de aceeași înălțime vor sări într-un picior ținându-se de braț sau de umeri, alții vor face roaba sau, dacă raportul de greutate o permite, unii vor prefera să-l ducă pe celălalt în brațe sau să fie ei duși în brațe. Ceea ce demonstrează o dată în plus că este bine să colaborăm pentru a găsi o soluție, ceea ce ne permite să comunicăm, să ne ajutăm reciproc și să consolidăm coeziunea echipei.

Sfaturi și trucuri

Cum să încurajăm o competitivitate sănătoasă

Putem reface cursa completă (cu cele patru tururi) de mai multe ori, cronometrând de fiecare dată timpul participanților. Astfel, alergătorii vor dori să-și îmbunătățească atât calitățile individuale, cât și colective, pentru a înregistra un timp mai bun. La acest joc pot participa părinți și copii, iar echipele pot fi schimbate pentru a favoriza crearea de legături.

V.

Cum să îți dresezi dragonul

Date tehnice: 2010, DreamWorks Animation, 98 min., animație 3D.

Vârsta ideală: Începând de la 6 ani.

Personaje: Hiccup („Hâc"), tânăr viking, fiul șefului clanului; **Stoick cel Mare**, șeful clanului vikingilor de pe insula Berk; **Gobber**, fierarul satului și brațul drept al șefului; **Toothless** („Știrbul"), dragon, singurul reprezentant cunoscut al Furiilor Nopții; **Astrid,** tânără viking de care Hiccup este îndrăgostit; **Snotlout**, tânăr viking arogant, dar curajos; **Fishegs**, tânăr viking care-i cunoaște perfect pe dragoni și caracterele lor; **Ruffnut** și **Tuffnut**, vikingi gemeni cărora le plac aventura și adrenalina.

Teme abordate:

- **Acceptarea diferențelor:** Diferențele dintre două grupuri; diferențele din sânul grupului; diferențele dintre părinți și copii.
- **Legarea unei prietenii:** Hiccup și Toothless; Hiccup și tinerii vikingi.
- **Handicapul.**

REZUMAT

Hiccup este un tânăr viking firav care trăiește la Berk, un sat care este dintotdeauna în război cu dragonii. Pentru a-și demonstra curajul în fața tatălui său și a clanului, Hiccup încearcă să elimine una dintre aceste creaturi. Reușește să lovească un dragon cu o catapultă creată de el, dar nimeni nu îi vede isprava. Hotărât să-și demonstreze buna-credință, Hiccup pleacă singur

să caute animalul și descoperă o Furie a Nopții, un dragon foarte rar. Hiccup își propune să-l ucidă și să-l aducă în chip de trofeu tatălui său. Privirea dragonului îl impresionează, nu îl poate ucide și îl eliberează. Dragonul nu poate pleca însă, căci e rănit la coadă. Hiccup se apropie de animal și încearcă să-l cunoască mai bine. Îl numește Toothless, „Știrbul". Între ei se leagă o frumoasă prietenie, iar Hiccup încearcă să-i bandajeze rana prietenului său, pentru ca acesta să poată zbura din nou. Stoick își trimite fiul să se antreneze cu ceilalți tineri din sat, pentru a învăța să lupte împotriva dragonilor (foloseau dragonii captivi). Hiccup demonstrează însă că-i poate îmblânzi pe dragoni fără violență, ceea ce-i surprinde atât pe instructorul său (Gobber), cât și pe ceilalți tineri, în special pe Astrid. În ultima zi a antrenamentelor, când trebuie să ucidă un dragon, Hiccup refuză și este în pericol. Toothless intervine pentru a-l salva și astfel le dă tuturor de înțeles că sunt prieteni, dar Stoick îl ia prizonier pe dragon și îl obligă să-i ducă pe vikingi la cuibul dragonilor, fără să știe că acolo trăiește un dragon uriaș care îi terorizează pe dragonii mai mici. Vikingii se duc să atace cuibul dragonului uriaș călare pe dragonii captivi, pe care se antrenaseră, și, în cele din urmă, reușesc să-l ucidă. În toiul luptei, Hiccup își pierde un picior, dar câștigă recunoștința întregului sat, a tatălui său și a lui Astrid. Începe o nouă eră, în care dragonii și oamenii trăiesc împreună în Berk.

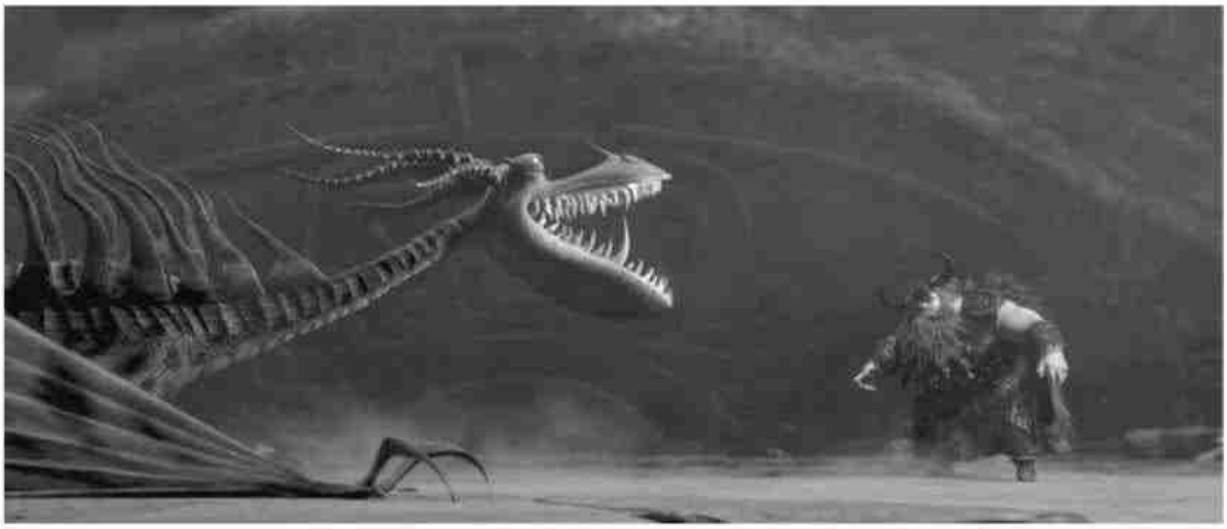
1. ACCEPTAREA DIFERENȚELOR

Acceptarea diferențelor este o temă abordată frecvent în filmele de animație, am constatat deja acest lucru în *Tarzan*. Filmul *Cum să îți dresezi dragonul* abordează această problemă din mai multe

puncte de vedere. Diferența cea mai vizibilă, cea esențială, este, firește, cea care opune cele două grupuri distincte: dragonii și oamenii, dar ea există și în sânul unui clan și al unei familii. Prima scenă a filmului ne îndrumă treptat spre aceste trei moduri de a explora diferențele, prezentând mai întâi războiul dintre dragoni și vikingi, apoi incapacitatea lui Hiccup de a se adapta, spre deosebire de ceilalți vikingi, și, în fine, conflictul și neînțelegerile dintre Hiccup și tatăl său.

A. DIFERENȚELE DINTRE DOUĂ GRUPURI: DRAGONII ȘI VIKINGII

Oamenii și dragonii sunt niște „creaturi" care par să nu aibă nimic în comun. De șapte generații încoace, dragonii atacă satul, iar oamenii se apără. Această luptă între două tabere este cu atât mai aprigă cu cât a devenit o evidență — „În alte ținuturi, oamenii au șoareci sau țânțari. Noi avem dragoni" — care se alimentează din suferința fiecăruia dintre protagoniști: „Au ucis sute de-ai noștri!" „Iar noi am ucis mii de-ai lor!" Dragonii sunt considerați niște demoni, niște șopârle și niște bestii. Acest dușman comun al vikingilor determină grupul să rămână unit și solidar și nimeni nu ar îndrăzni să pună la îndoială faptul că această luptă, care este liantul grupului, este cu adevărat o luptă dreaptă. Hiccup încearcă la început să-și dovedească vitejia alăturându-se semenilor săi. Dar, datorită încercărilor lui de a captura dușmanul, ajunge să cunoască un personaj care-i va schimba viața. Atunci când ajunge pentru prima oară față în față cu dragonul și știe că l-ar putea ucide, Hiccup decide să-l elibereze și rupe astfel orice legătură cu tradiția belicoasă care îl deranja atât de mult până atunci. Faptul că alege să urmeze calea compasiunii, că acceptă diferența și refuză violența îi oferă posibilitatea de a privi dintr-un alt punct de vedere grupul „inamic".



El își privește „dușmanul" mai întâi pasiv, de la distanță, apoi din ce în ce mai aproape, pe măsură pe Toothless îl lasă să înainteze; astfel, Hiccup reușește să descopere lucruri care îi prezintă conflictul dintre cele două grupuri într-o altă lumină, mai nuanțat. Dragonii nu sunt niște creaturi rele, așa cum își imagina, sunt doar niște animale care au nevoile și dorințele lor: „Nimic din ceea ce credem că știm despre voi nu este adevărat". Hiccup descoperă un regat al animalelor diferit și complex, în care fiecare încearcă să-și găsească locul în felul său. Eroul nostru învață să se familiarizeze cu această lume nouă și oferă astfel celor două grupuri ocazia de a se elibera de ură și de a trăi în armonie. Spiritul de echipă și de solidaritate îi unește pe Hiccup și Toothless, demni reprezentanți ai grupurilor lor, care permite distrugerea adevăratului dușman comun (dragonul uriaș).

Filmul *Cum să îți dresezi dragonul* ne oferă anumite soluții pentru a renunța la opozițiile banalizate și nocive. Creatorii lui ne sugerează că lupta și competiția nu sunt singurele opțiuni, nici măcar atunci când râvnim la aceleași lucruri. Cu ajutorul cunoașterii și al punerii în joc a potențialului comun, diferențele se pot atenua și pot deveni atuuri complementare care pot favoriza legături mai constructive pentru toți. La sfârșitul filmului, odată regăsită colaborarea dintre natură și om, cursul vieții poate

fi reluat în liniște și pace. Dragonii, care erau prezentați la început ca un cumplit dezavantaj pentru insulă, au devenit, în cele din urmă, un adevărat atu: „Așa e Berkul. [...] În alte ținuturi, oamenii au ponei sau papagali. Noi avem dragoni".

Mesaje-cheie

- Dacă învățăm să ne cunoaștem, putem coexista și ne putem completa.
- Dacă înțelegem opozițiile din puncte de vedere diferite, putem decide cum să ne poziționăm.
- Cooperarea poate aduce beneficii pe care competiția nu le poate oferi.

De ce sunt în război oamenii și dragonii?
Cine sunt personajele pozitive în poveste: dragonii sau oamenii?
Cum pot trăi împreună dragonii și oamenii?

B. DIFERENȚELE ÎN SÂNUL GRUPULUI: HICCUP ȘI VIKINGII

„Ce cauți aici? Întoarce-te acasă! Hai, pleacă de aici! Ce faci afară?" Din primele minute ale filmului, Hiccup este prezentat ca un viking care nu-și are locul în luptă și care trebuie să fie izolat de restul grupului. Aspectul său fizic este radical diferit de al celorlalți: este atât de mic și de plăpând, încât Gobber se amuză numindu-l „scobitoare pentru șopârle". Hiccup încearcă să facă impresie bună, dar nici măcar el nu crede ce spune: „Eu sunt foarte bine făcut, dar ei nu știu să se poarte cum trebuie cu mine..." Nu vrea să stea acolo unde i se spune (în fierărie), vrea să fie „cool", ca ceilalți tineri, ba chiar ar vrea „să aibă o prietenă" și este convins că singurul mijloc pentru a reuși să se impună în fața celorlalți este să ucidă un dragon. Numai că nu știe să mânuiască o armă, iar mașinăriile ingenioase pe care le construiește nu

par nici ele prea grozave. Dorința lui de a se conforma grupului pentru a se putea integra îl împinge să uite care-i sunt capacitățile și să imite atitudini care nu-i seamănă, cu riscul de a-și pune viața în pericol: „Trebuie să-mi găsesc și eu locul!" Dar i se spune: „Te bagi peste tot, în special acolo unde nu ai ce căuta". Hiccup simte că are nevoie, precum invențiile lui, de unele ajustări pentru a reuși să fie acceptat, dar toată lumea este împotrivă, mai ales vikingii, care nu practică pedagogia pozitivă, și îi amintesc tot timpul că nu e deloc adaptat la lumea lor: „Vreau să fiu unul de-al vostru, atât, și nimic mai mult" — „Dacă vrei să faci pe grozavul și să te lupți cu dragonii, nu mai fi un molâu..." — „Ăsta sunt eu, eu însumi" — „Da, așa e, încetează să mai fii tu însuți". Hiccup este departe de a fi imaginea unui războinic puternic și curajos. Toți oamenii din sat, bărbați și femei, sunt niște oameni puternici, ei sunt folositori grupului pentru că au forță. Adjectivul viking este folosit de câteva ori ca sinonim al lui „puternic": „Vor crede că ești bolnav sau întârziat, așa că vor apela la acei recruți care chiar arată că niște vikingi". Slăbiciunea aparentă a lui Hiccup îl situează în marginea grupului. Luat în râs de ai lui, se simte tot mai singur și mai deplorabil.

Hiccup, în ciuda frustrării, profită de momentele sale de singurătate pentru a-și dezvolta alte capacități mai puțin specifice unui viking, precum ingeniozitatea, curiozitatea și o minte deschisă. Aceste calități sunt atuurile care îl vor conduce pe un alt drum. Întâlnirea lui cu Toothless dă un nou sens competențelor sale, care sunt în fine utile și apreciate. Eliberându-l pe dragon, el renunță la gloria așteptată, dar se eliberează cu această ocazie și de legăturile care-l țintuiau într-un rol care nu i se potrivea. Acest proces delicat de renunțare la cel care a fost îi va permite lui Hiccup să devină cu adevărat eroul poveștii sale. Treptat, dragonul îl privește altfel, pare să-l accepte așa cum este, fără să-l judece, până ce devin prieteni adevărați. Observând lumea și fiind observat cu o privire mai

puțin strictă decât cea cu care fusese văzut până atunci, Hiccup descoperă cine este cu adevărat și care îi sunt calitățile. El învață să-și asume și să-și dezvolte aptitudini și cunoștințe noi.

Cu ocazia antrenamentelor, nu mai este de râsul tuturor, căci reușește să se facă respectat de dragoni, pe care îi înțelege mai bine, datorită prietenului său. Numai că această popularitate nouă, la care a visat deseori, nu pare să-l facă fericit. Hiccup știe că, pentru a aparține clanului său, așa cum este acum (format din ucigași de dragoni), trebuie să renunțe tocmai la ceea ce face din el un tânăr fericit (prieten al unui dragon). Numai că el nu este dispus să renunțe la ceea ce este doar pentru a fi inclus în grup.

Cu ocazia luptei ritualice, care îi va permite să devină în egală măsură bărbat și viking adevărat, Hiccup decide să nu respecte tradiția, fără să-i pese ce consecințe va avea acest lucru pentru clan. El încearcă să acceadă la maturitate prin afirmarea de sine, și nu prin luptă. De aceea aruncă arma și încearcă să-i câștige încrederea dragonului. Aruncă și casca de viking pe care i-a oferit-o tatăl său și, de parcă acest gest simbolic nu ar fi fost de ajuns, îi spune dragonului: „Nu sunt unul de-al lor". Mulțimea se simte trădată, iar Stoick se enervează, ceea ce îl irită pe dragonul din arenă. Simțind că prietenul său este în pericol, Toothless intervine pentru a-l proteja, arătându-și, prin acest gest de solidaritate față de un om și prin confruntarea sa cu un alt dragon, capacitatea de a se opune el însuși propriului clan. Prietenia lor pare de acum mai presus de orice altă legătură. Numai că, asumându-și diferența într-un mod atât de deschis și brutal, Hiccup a destabilizat complet grupul. Își dă seama că a greșit și că putea face lucrurile altfel, cu mai multă delicatețe: „Îmi pare rău, tată, trebuia să-ți spun înainte ce am de gând să fac". Mai târziu, relativul sprijin al lui Astrid și neliniștea pe care o resimte pentru ai săi, inclusiv vikingii și Toothless, îl fac să înțeleagă că sunt toți în aceeași barcă (în sens propriu și figurat). Această conștientizare

simbolizează acceptarea maturității și îl determină pe Hiccup să ia inițiativa. El nu mai vrea să acționeze pentru a aparține sau nu unui grup, el vrea să-i protejeze pe „ai lui", în sensul larg al cuvântului. Hiccup înțelege că, deși nu are toate trăsăturile specifice vikingilor, este un viking și nu poate nega acest lucru. Atunci când și-a respins în bloc identitatea tradițională (în arenă), evoluția lui și a lumii lui s-au oprit, provocând chiar o întoarcere spre brutalitate (vikingii pleacă din nou la luptă). Dar, după ce a adoptat o poziție echilibrată, lucrurile pot avansa din nou: el depășește o etapă esențială a călătoriei eroului și devine astfel „stăpânul a două lumi", căci aliază vechiul (îi conduce pe vikingi) și noul (călărește un dragon). Chiar dacă s-a eliberat din lanțurile tradiției, păstrează încă legătura cu aceasta.

Cu ocazia operațiunii de salvare pe care o organizează împreună cu prietenii săi, Hiccup își dovedește loialitatea riscându-și viața pentru cei pe care îi iubește. Și, în fine, tocmai datorită faptului că este diferit, Hiccup le oferă tuturor posibilitatea de a trăi o altă viață. După înfruntarea cu totul neobișnuită, Hiccup este întâmpinat ca un erou de vikingi și de dragoni: „Priviți, e Hiccup!" Iar tatăl său adaugă, de parcă ar vrea să confirme că, de acum înainte, fiul său este acceptat și apreciat așa cum este în sânul comunității: „Ne-am dat seama că lucrurile nu mai puteau merge așa..." — „Îți dai seama că acum vorbești despre mine, cel care sunt?" Hiccup nu mai este perceput ca o amenințare care perturbă coeziunea grupului, ci ca un atu care îl îmbogățește: diferit, dar esențial.

Mesaje-cheie

- Presiunea grupului ne poate limita libertatea de mișcare.
- Dacă ieșim din microcosmosul nostru, reușim să ne vedem și să vedem lumea altfel.
- Pentru a avansa, trebuie să putem privi lucrurile din exterior.

- Ne putem transforma particularitățile în puncte forte.
- Dacă încercăm să punem de acord tradițiile și elementele originale, putem face parte dintr-un grup și să ne păstrăm, totodată, unicitatea.

De ce par vikingii la începutul filmului nemulțumiți de Hiccup?
Hiccup este puternic? Cum îți dai seama de acest lucru?
Care sunt principalele calități ale lui Hiccup?
Ce schimbări suferă Hiccup de la începutul până la sfârșitul filmului?
Îi este ușor lui Hiccup să rămână el însuși?
Dar tu, ce ai face? Ai elibera dragonul?

C. DIFERENȚELE PĂRINȚI-COPII: STOICK ȘI HICCUP

Conform tradiției, Stoick vrea să-i lase moștenire unicului său fiu poziția de șef al vikingilor. Numai că acesta este total diferit de tatăl său și deci departe de a fi fiul ideal pe care Stoick și-l dorea. Hiccup nu este „marele războinic viking", care trebuie să fie îndeajuns de puternic pentru a-și conduce poporul și a-l apăra de dragoni, ba dimpotrivă. Această diferență între copilul ideal și copilul real nu-l împiedică însă pe tată să-și iubească fiul. Stoick trebuie însă să renunțe la fiul imaginar, iar acest proces îi solicită multă energie, ceea ce-l face să nu-și dea seama de potențialul neașteptat al fiului său real. Părerea lui Stoick despre fiul său este îngustă și negativă. Tatăl nu vede decât erorile comise de fiul său și îi percepe numai imperfecțiunile: „De câte ori ieși din casă, se declanșează o catastrofă. De ce nu asculți niciodată de mine? Întotdeauna trebuie să dreg ce ai stricat tu". Stoick nu are încredere în potențialul lui Hiccup: „Va fi mort înainte să iasă dragonul din cușcă". Atunci când vorbește despre propria-i copilărie, înțelegem că Stoick s-a purtat întotdeauna ca un adevărat viking și nu s-a îndoit niciodată de cine și ceea ce este: „Încă de mic am știut cine sunt și ce voi deveni". Nu

se recunoaște în fiul său, căci nu are cu el aceleași relații pe care le avea cu tatăl lui: „Încă de când mergea de-a bușilea, era diferit"; „Hiccup nu seamănă cu mine". Acest mod diferit de a percepe lumea mărește distanțarea dintre tată și fiu, care nu mai reușesc să se înțeleagă. Stoick se simte răspunzător pentru faptul că fiul său nu este așa cum se aștepta (iar el consideră acest fapt un eșec) și se întreabă dacă va fi capabil să-l „salveze" și să-l readucă pe drumul bun: „Ce-o să mă fac cu el?"

Totuși, Stoick nu trebuie să „facă" nimic, iar Hiccup e decis să-și ia soarta în mâini, deși însă nu știe cum s-o facă. Încearcă mai întâi să răspundă așteptărilor tatălui său: „E peste puterile mele, când văd un dragon și știu că trebuie să-l ucid, nu pot s-o fac"; chiar și dragonul își dă seama de asta: „Ești multe lucruri, fără doar și poate, dar în niciun caz tu nu ești un ucigaș de dragoni". Toată lumea pare să știe ceea ce Hiccup nu este sau n-ar trebui să fie, dar nimeni nu știe însă cine este el cu adevărat. Această incertitudine creează un vid, o angoasă care îi tulbură pe tată și fiu, le afectează relația și fiecare dintre ei încearcă să dreagă lucrurile. Hiccup, care își dă seama că este o decepție pentru tatăl său, încearcă să corespundă unui model de viking care nu i se potrivește („Vă rog, domnișoară, nu este progenitura pe care am comandat-o, am spus un voinic cu bicepși de beton-armat, deștept și viteaz, iar eu am primit o crevetă care vorbește."), dar toate eforturile lui nu fac decât să înrăutățească lucrurile. Stoick, la rândul său, caută să-și protejeze fiul de lumea exterioară foarte dură, încercând să-l țină într-un loc ferit, închis — atât simbolic (prin cuvintele sale), dar și concret (prin ordinele sale: rămâi la fierărie, întoarce-te acasă, rămâi în sat). Stoick încearcă să-l protejeze, să-l împiedice să se îndepărteze și mai mult de calea ce i-a fost destinată, și speră că-l va determina să se conformeze. Această legătură tată–fiu este infantilizantă și blochează orice posibilitate de evoluție, deși se dovedește că situația nu convine

nimănui. Gobber, care întruchipează uneori vocea înțelepciunii, datorită poziției sale exterioare acestui duo, încearcă să-l determine pe Stoick să înțeleagă că are o gândire limitată: „Nu poți să-l ții închis, încearcă să-l pregătești pentru ce va urma. Nu vei fi întotdeauna lângă el, să-l aperi".

Hiccup încearcă să afle cine este și evadează sistematic din mediul său care, deocamdată, nu-i spune nimic despre el. El își dorește să aibă un cămin, dar, în mod paradoxal, fuge din căminul său ori de câte ori poate. Cu ocazia unei escapade, se repede la o creangă, care îl lovește imediat în plină figură. Această scenă pare să simbolizeze faptul că, în cazul lui, violența aduce violență și că e neputincios când are de-a face cu ea. Confruntarea cu Toothless marchează o schimbare, care-l ajută să înțeleagă că vikingul nătăfleț de până mai ieri nu-i mai este pe plac. De acum trebuie să-i demonstreze tatălui său cine este cu adevărat, o misiune dificilă. Încearcă să vorbească cu tatăl său despre asta, iar discuția dintre ei reflectă natura relației lor: fiecare se concentrează pe prioritățile lui și nu reușește să-l asculte pe celălalt. Stoick îi amintește fiului său consecințele acțiunilor sale în calitate de membru al clanului, iar Hiccup încearcă să-i explice pentru prima oară că este altfel. El nu încearcă să impresioneze cu tot dinadinsul, dar presiunea parentală și cea a grupului sunt prea puternice încă. Pe băiat îl apasă acest schimb de replici „cu sens unic".

Interesant este faptul că, atunci când Stoick pleacă departe de sat, Hiccup își poate căuta și găsi mai liber locul, fără constrângere parentală. După ce îl cunoaște pe Toothless, devine mai puternic și se acceptă așa cum este. Gesturile sale, postura îi devin mai sigure, își dezvoltă noi competențe, și asta se vede.

Când Stoick se întoarce, toți vikingii rămași în sat îi vorbesc încântați de victoria lui Hiccup la antrenamentele cu dragoni. Stoick își imaginează că fiul său a ajuns, în fine, să corespundă așteptărilor sale, că vor putea purta un dialog adevărat, dar curând constatăm că vorbesc din nou despre lucruri diferite. În timp ce Stoick se felicită că tânărul său fiu nu este, la urma urmei, cel mai rău dintre vikingii din Berk, Hiccup vrea să-i vorbească despre dragonul său. Hiccup renunță, pentru a nu-și decepționa tatăl, iar dialogul se încheie din nou fără niciun rezultat. Stoick continuă să creadă că fiul său nu poate fi demn de tatăl său decât dacă este un războinic („Ăsta este fiul meu, el va ucide un dragon"; „Astăzi, fiul meu devine un viking adevărat, de astăzi este unul de-ai noștri"). El nu consideră că are o logică limitată, este convins că așa stau lucrurile. El însuși, pentru a fi fiul tatălui său, a trebuit să se supună ordinelor și să fie puternic pentru a putea fi conducătorul vikingilor. De fapt, pentru el este o relație normală, singura posibilă, între un tată și fiul său, și este prea sigur de modelul său de paternitate pentru a o concepe altfel în acest stadiu. Stoick este atât de obsedat de această viziune asupra lucrurilor, încât nu înțelege faptul că fiul său, aflat într-o situație dificilă, e gata să dea totul peste cap. Stoick este distrus atunci când își dă seama, în fine, că Hiccup nu corespunde deloc imaginii vikingului ucigaș de dragoni și că, mai mult decât atât, i-a trădat pe ai săi și s-a împrietenit cu acești „demoni". El simte că reperele sale au fost călcate în picioare și are impresia că nu mai deține nicio putere asupra fiului său. Stoick este atât de furios, încât îl face pe Hiccup să-și piardă siguranța de curând dobândită și să redevină un copil.

Pe Hiccup îl afectează foarte mult această turnură a evenimentelor: „Vrei să mă asculți, măcar o dată în viața ta?“ Stoick este prea furios și, în loc să-l asculte pe fiul său, preferă să-l închidă din nou, să-l „protejeze“ de propriile prostii. El crede că este mai simplu să distrugă incertitudinile decât să le facă față. Așadar, Stoick pleacă să facă ceea ce trebuie să facă un viking orbește: să ucidă dragoni — este ultima încercare prin care vrea să-i demonstreze fiului său că adevăratul rol al unui viking este să se bată. Stoick îl apostrofează cu duritate pe Hiccup: „Ai trecut de partea acestor animale, nu ești un viking și cu atât mai puțin fiul meu“; dacă Stoick a dat greș ca tată, nu-și poate permite să dea greș ca șef al vikingilor și-și face un titlu de glorie din salvarea clanului său și perpetuarea tradițiilor sale. El închide ușa și încearcă astfel să blocheze simbolic încă o dată evoluția care e pe cale să se producă. La urma urmei, încăpățânarea este o trăsătură specifică vikingilor. Din fericire, spre deosebire de dragoni, care nu pot face altceva decât să se supună șefului lor, Hiccup își păstrează liberul-arbitru, chiar dacă trebuie să sfideze autoritatea parentală. Cu ocazia bătăliei finale, Stoick înțelege, în fine, consecințele dramatice ale încăpățânării sale și regretă că nu l-a ascultat pe fiul său. Atunci când îl vede sosind în fruntea prietenilor săi, călare pe dragoni, îl vede pentru prima oară pe fiul său cu alți ochi. Gobber, conștient de această evoluție, profită de ocazie: „Un viking adevărat, încăpățânat ca un porc-sălbatic, calcă totul în picioare“. Cu ocazia luptei, Stoick profită de ocazie, pentru a-și răscumpăra greșeala și îi salvează pe fiul său și pe Toothless. Apoi îl eliberează pe dragon, renunță astfel la tradiții de bunăvoie și încuviințează începutul unei noi ere. Atunci când Hiccup încalecă dragonul pentru a porni din nou la luptă, Stoick îl oprește din nou: de astă dată însă nu o face pentru a-l împiedica să progreseze sau pentru a-l proteja, ci pentru a-l asigura de sprijinul său. Stoick îi spune lui Hiccup că nu este obligat să plece la luptă, pentru că îl acceptă

așa cum este, războinic sau nu. Hiccup își manifestă la rândul său atașamentul față de grup, răspunzând: „Suntem vikingi". Pentru prima oară, fiecare răspunde așteptărilor celuilalt și nu se mai limitează la propriile nevoi. Familia are de câștigat: „Sunt mândru că ești fiul meu".

Susținuți de clan și de dragoni, Hiccup și Toothless poartă bătălia finală. O bună strategie și solidaritatea îi întăresc și fac posibilă câștigarea unei lupte pe care numai forța brută nu ar fi putut-o câștiga. Hiccup, după ce a pus cap la cap cunoștințele despre dragoni, dobândite în timpul antrenamentelor din tabăra vikingilor și pe cele obținute pe teren, în preajma acestor creaturi, a demonstrat cât de mult valorează împreună tradiția și inovația. El își dobândește, cu destule sacrificii, autonomia și maturitatea, marcând astfel simbolic intrarea la vârsta maturității și în clanul vikingilor.

Stoick, care asistă la bătălia finală, înțelege, neputincios și admirativ, că fiul său a știut să evolueze și să se adapteze la o lume mai vastă și mai complexă decât și-ar fi putut imagina. Impresionat de modul în care fiul său a știut să gestioneze situația și temându-se să nu-l piardă, înțelege că nu-l mai poate admonesta pentru a-l proteja și că a venit timpul să progreseze și să se schimbe și el, la rândul său. Acceptă, în fine, că este un simplu spectator: aceasta nu mai este lupta lui, ci a fiului său, pe care l-a pregătit cât s-a priceput de bine. Hiccup zboară acum cu propriile aripi, iar Stoick, tatăl său, îl susține deplin în reușitele sale (victoria împotriva dragonului uriaș) și în momentele de slăbiciune (căderea de după luptă).

Această temă ridică problema relațiilor tată–fiu și, în mod mai general, a relațiilor părinți–copii, în două moduri diferite. Mai întâi, cum se poate iniția un dialog în pofida unor diferențe majore? Cum se poate crea o legătură? Mulți părinți trec (uneori

în mod inconștient) prin acest proces de adaptare și de acceptare a caracterului unic și imprevizibil al copilului lor. Copilul însuși poate trece prin aceleași etape pentru un frate mai mic sau o soră mai mică, un prieten nou sau chiar pentru un părinte care poate fi uneori idealizat, iar alteori dezamăgitor... Atunci când realitatea nu este la înălțimea idealului imaginat, acest lucru creează dificultăți în relațiile care, datorită comunicării, pot fi acceptate și depășite. În al doilea rând, acest film ilustrează dificultățile inerente trecerii prin diferite stadii pentru a ajunge la maturitate în sânul unei familii. Filmul permite inițierea unui dialog legat de locul pe care îl ocupă fiecare membru al familiei și dificultățile cu care se pot confrunta atât părinții, cât și copiii. Filmul subliniază importanța încrederii reciproce și cât este de important să ne depășim temerile de eșec pentru a trăi cât mai bine această evoluție și a ne găsi propriul drum.

Mesaje-cheie

- Dacă ne înțelegem idealul, îi vom putea aprecia realitatea.
- Dacă vrem să ne înțelegem cu alții, mai întâi trebuie să ne ascultăm pe noi înșine.
- Introspecția, cunoașterea de sine, este un element esențial pentru a crea relații trainice.
- Asemănările și deosebirile pot fi înțelese atunci altfel.
- Este important să știi să ai încredere în alții și să ai încredere în tine.
- Este necesar să acceptăm că în viață ne confruntăm cu anumite obstacole.

Care sunt diferențele dintre Hiccup și tatăl său?
De ce vrea Stoick ca fiul său să rămână acasă sau la fierărie?
Ce simte Hiccup când vorbește cu tatăl său?
Un părinte poate să-și împiedice copilul să evolueze?
Ce asemănări există între Hiccup și tatăl său?
Cu ce seamănă familia ideală?

Pentru a încheia la modul ideal această primă parte, scena din final ne oferă o imagine veselă în care cele trei tipuri de diferențe prezentate au putut fi depășite. Satul care îl întâmpină pe Hiccup când iese din comă este cu totul altul decât cel prezentat la începutul filmului. Noaptea a fost înlocuită de zi, culorile sunt vesele, vikingii sunt numeroși și se distrează, și există printre ei la fel de mulți dragoni. Toate diferențele par să se amestece și să se completeze, oferindu-ne imaginea unui puzzle colorat și armonios. Echilibrul între tradiție (ilustrată de casele tradiționale și de vikingi care arată la fel) și noutate (reprezentată de dragoni) pare să-i încânte pe toți. Stick își întâmpină fiul, care iese din casă, ceea ce simbolizează că tatăl acceptă, în fine, ca Hiccup să se trezească, să iasă din cămin și să se arate lumii așa cum este. Hiccup, întâmpinat ca un erou, și-a găsit, în fine, locul în mijlocul celor două grupuri care alcătuiesc de acum o singură comunitate.

Ceea ce este amuzant este că diferențele, care erau foarte îngroșate la început, se estompează în această scenă finală, pentru a face loc asemănărilor. Fiecare personaj pare să-și fi găsit o dublură care îi corespunde, atât prin aspect, cât și prin personalitate. Dragonul apare ca o reflectare fizică și mentală a omului care-l însoțește: observăm două aspecte ale unei aceleiași ființe, în sfârșit, reunite. De pildă, gemenii Ruffnut și Tuffnut fac echipă cu un dragon cu două capete și cam imprudent; apoi Fishegs se alătură unei creaturi la fel de corpolente și de tenace ca el, iar Snotlout se alătură unui dragon care „se aprinde“ la fel de repede ca el. La urma urmei, uneori există mai puține diferențe între un îmblânzitor de dragoni și un dragon decât între doi vikingi sau între doi dragoni. Un mod delicat de a arăta că, atunci când e vorba despre asemănări și deosebiri, realitatea depinde de ceea ce alegem să vedem.

„Inteligența se află în capacitatea de a recunoaște asemănările dintre lucruri diferite și deosebirile dintre lucruri asemănătoare[1]."

2. CUM LEGĂM O PRIETENIE

A. HICCUP (HÂC) ȘI TOOTHLESS (ȘTIRBUL)

Povestea prieteniei dintre Toothless și Hiccup nu se înfiripă chiar de la început. Inițial, aceste personaje sunt foarte diferite: sunt din specii diferite, au o evoluție, o „cultură", o istorie diferite... Cu toate acestea, relația lor devine una foarte puternică, întrucât se construiește în timp, treptat. Cei doi prieteni acceptă să renunțe încetul cu încetul la prioritățile și temerile lor, pentru a se putea cunoaște cu adevărat pe parcursul câtorva etape.

ÎNTÂLNIREA

1 DE STAEL (Germaine), *De l'Allemagne*, 1813.

Cu ocazia primei întâlniri, atât de atipice, între un dragon și un om, primele impresii sunt înșelătoare. Hiccup oscilează mai întâi între teamă și bucurie când își imaginează că moartea iminentă a acestui „demon" îi va asigura gloria, iar tatăl lui va fi mândru de el („Voi ucide un dragon", „Îți voi lua inima și o voi da tatălui meu, sunt un viking"). Hiccup ezită însă, căci aceste cuvinte par vorbe goale. Hiccup vede în ochii speriați și resemnați ai dragonului mult mai mult decât simpla-i victorie. El vede o ființă vie, care se teme și care respiră la fel ca el și înțelege că din cauza lui este în această stare. Când Toothless îl privește, Hiccup nu mai este doar băiatul care face prostii, ci este un om responsabil de viața altei ființe. Această privire înduioșătoare îl confruntă cu o altă realitate, cu un alt aspect al lui însuși, ascuns până atunci din cauza presiunii conformismului și așteptărilor grupului din care face parte. Privindu-l pe dragon de aproape, se vede pe el însuși sau cel puțin pe cineva care îi seamănă. Hiccup alege să-și asculte instinctul și eliberează animalul. Renunță la gloria personală și acceptă să nu mai țină cont de orgoliul său, pentru a-i acorda dragonului o șansă, și deci lui însuși. Abia eliberat, dragonul se năpustește asupra lui într-o adevărată demonstrație de forță pentru acest băiat care nu a mai fost expus până atunci pericolelor. Toothless decide, la rândul său, să-l elibereze le Hiccup, speriat, dar teafăr. Acum, relația lor se poate construi pe baze egale, în care fiecare pleacă de la același nivel. La sfârșitul acestei prime întâlniri, fiecare pare afectat, Hiccup nu se mai poate ține pe picioare, iar Toothless nu mai poate zbura.

CEI DOI SE CUNOSC

Cea de-a doua etapă presupune multă răbdare, curiozitate și o minte deschisă. Hiccup îl observă și încearcă să-l înțeleagă pe viitorul său prieten, pentru a se adapta și a stabili această relație

cât mai delicat cu putință. Ideea de pericol persistă, însă Hiccup nu-și poate permite să grăbească lucrurile (mai ales că e vorba despre un dragon). El acceptă să renunțe la ideile deprinse de când era încă mic, pentru a se concentra asupra lucrurilor pe care le descoperă singur. Copilul se detașează aici simbolic de părinți și devine un adolescent care crește pe baza propriilor experiențe de viață. El își formează un nou punct de vedere asupra lumii, care rămâne însă impregnat de ceea ce a învățat în copilărie (prudența), dar care începe să reflecte adevărata lui natură, mai tolerantă și mai creativă decât cea a strămoșilor săi. Cunoștințele vechi și noi își dau mâna pentru a-l ajuta pe Hiccup să accepte cine este cu adevărat și să deschidă astfel calea către o prietenie sinceră. A-l cunoaște pe celălalt presupune a te cunoaște mai bine pe tine însuți.

ÎMBLÂNZIREA

Hiccup, pentru a se apropia de acest animal surprinzător și a crea o legătură, folosește mai multe strategii: îi dă de mâncare, renunță la arme, demonstrând astfel că renunță la violență, împarte ceea ce pescuiește cu el și se adaptează la obiceiurile lui Toothless, în pofida unor reticențe (pentru a nu-l jigni, mănâncă un pește regurgitat). Toothless, în schimb, arată că este interesat

de Hiccup imitându-l, se străduiește să evidențieze trăsăturile lor comune, încearcă să-i zâmbească și să reproducă un desen pe nisip. În această relație care se înfiripă, Hiccup dă dovadă de multă răbdare, modestie și respect. El încearcă să se apropie de dragon fără să-l bruscheze, după cum vedem în scena în care face mai multe încercări pentru a stabili primul contact. Nu acționează ca un cuceritor, îl lasă pe Toothless să avanseze în ritmul său. Iar această abordare delicată își arată roadele, dragonul îi arată palma, sigur că Hiccup are intenții bune și acceptă să fie prieteni. Cei doi sunt atenți unul cu altul și reușesc rapid să găsească un limbaj comun bazat pe expresii nonverbale și pe capacitatea fiecăruia de a asculta. În mod paradoxal, deși nu vorbesc aceeași limbă, Toothless și Hiccup par deja să aibă mai multe lucruri în comun decât Hiccup și clanul său.

ALTRUISM

După ce s-a creat relația dintre ei, bazată pe încredere reciprocă, Hiccup încearcă să găsească o soluție pentru a „repara" cât mai bine rana prietenului său, pe care el însuși i-a provocat-o. Își folosește noile cunoștințe, bazate pe observație și competențe creative, pentru a crea o proteză capabilă să-l ajute pe Toothless să zboare din nou. Sunt multe etape de străbătut, dar Hiccup este tenace și învață din greșelile și succesele lui. El descoperă că dragonul nu poate zbura decât dacă el stă pe spatele lui, pentru a acționa proteza: Toothless trebuie să lucreze în echipă. Acest cadou și această nouă legătură le consolidează prietenia și îi permite lui Hiccup să se simtă apreciat și util datorită lucrurilor care-l diferențiază de Toothless.

CEI DOI FRATERNIZEAZĂ

Pe măsură ce Hiccup și Toothless se apropie, punctele lor comune le consolidează relația: sunt glumeți, au simțul umorului, le place viteza și sunt amândoi loiali și binevoitori. Seamănă și se completează tot mai mult, iar scenele de zbor ne înfățișează în mod deosebit cât de trainică este relația lor. Hiccup, care la început a ezitat și a fost neîndemânatic, cum îi stătea în fire, încearcă să controleze cât de bine poate făptura specială pe care o călărește. Își pierde însă notițele într-un accident, ceea ce le pune amândurora viața în pericol. Fără să mai stea pe gânduri, găsește o soluție pentru a restabili situația și-l ghidează pe Toothless cu multă dibăcie într-un decor ostil. Temerile lui, stângăcia lui și lipsa de încredere în sine par să fi „zburat" odată cu schițele pierdute. Hiccup, pus în situația de a acționa și fiind acum mult mai puternic datorită prietenului său, își ia, în sfârșit, viața în mâini. Pentru prima oară, pare îndeajuns de sigur și încrezător pentru a nu mai urma o cale dinainte stabilită; el își creează propriul drum. Hiccup, împreună cu Toothless, se simte, în sfârșit, un om întreg, se acceptă și este acceptat așa cum este. Atunci când cei doi eroi zboară împreună, este ca o renaștere. Acesta este simbolul legăturii lor trainice, care ilustrează de minune sentimentul lor de eliberare și de exaltare. Hiccup și Toothless își desfășoară aripile și alcătuiesc o sigură ființă.

CEI DOI SE SUSȚIN

Prietenia înseamnă să împărtășești clipele prezente și minunate împreună cu celălalt, să înveți să-l cunoști pe celălalt cât mai bine și să-l apreciezi, dar și să-l susții pe celălalt în momentele dificile. Hiccup și Toothless sunt gata să-și dea viața unul pentru celălalt. Pentru a-și proteja prietenul, Hiccup preferă să nu-i dezvăluie

tatălui său unde se află insula dragonilor și pune astfel mai presus de propriile interese siguranța lui Toothless. Dragonul, la rândul său, este gata să-și primejduiască viața pentru a-și salva prietenul și preferă să se lase prins pentru ca Hiccup să nu aibă de suferit. Când are loc înfruntarea finală, pentru a se proteja reciproc, Hiccup este cât pe ce să se înece, iar Toothless riscă să fie strivit. Au nevoie unul de celălalt și au deplină încredere unul în celălalt. Atunci când Hiccup se trezește din comă, primul lucru pe care îl vede este chipul lui Toothless. Fidel prietenului său, acesta l-a vegheat și și-a făcut griji pentru sănătatea lui în timpul convalescenței. Prietenul la nevoie se cunoaște! Prietenia lui Hiccup și Toothless este îndeajuns de trainică pentru ca fiecare dintre ei să creadă în ea fără nicio umbră de îndoială.

Mesaje-cheie

- Se întâmplă să fim nevoiți să facem față unor alegeri dificile.
- A accepta că ai greșit (a-ți călca peste orgoliu) îți permite să progresezi.
- Este util să știi să-ți urmezi instinctul și să ai încredere în tine.
- A construi o relație solidă poate cere timp.
- În fiecare relație, este important să găsim echilibrul între deschidere și prudență.
- A învăța să-l cunoști pe celălalt te ajută să te adaptezi mai ușor la el.
- Dacă tu te accepți așa cum ești, vei fi mai ușor acceptat.
- Este important să știi să dai și să primești.

De ce decide Hiccup să-l elibereze pe Toothless?
Cum reușește Hiccup să devină prieten cu Toothless?
De ce acceptă Hiccup să mănânce pește regurgitat?
Cum procedează Hiccup pentru a reuși să-l atingă pe Toothless?
Ce simte Hiccup când zboară călare pe Toothless?
Dar tu, ce simți când vezi această scenă?
Cum îți dai seama că Hiccup și Toothless sunt prieteni?

Ce fac ei unul pentru celălalt?
Dar tu ce faci pentru prietenii tăi? Dar ei ce fac pentru tine?

B. HICCUP ȘI TINERII VIKINGI

Nu toate prieteniile se construiesc pe o bază nouă, uneori este necesar să evoluăm pentru ca relațiile să evolueze. La începutul filmului, Hiccup încearcă zadarnic să imite atitudinea „vikingilor", pentru a fi acceptat; în schimb, el devine ridicol („Nu este niciodată acolo unde ar trebui să fie") și obține efectul invers celui așteptat: este respins de toți. Treptat, se acceptă așa cum este, iar asta îi sporește încrederea în sine, ceea ce îi evidențiază competențele. Hiccup trece de la o fază în care pentru el este important să demonstreze ce poate și să se justifice la una în care inovează și se afirmă. Procesul este simplu: atunci când Hiccup se schimbă, și legăturile cu cei din jur se modifică, așa încât el începe să le atragă atenția, adică admirația. Scena în care Astrid și Hiccup revin de pe insula dragonilor ilustrează schimbarea de atitudine a eroului și noile reacții pe care le stârnește în jur. Atunci când ceilalți vor să afle locul pe care „vikingii îl caută dintotdeauna", tânăra fată nu înțelege că Hiccup vrea să ascundă

descoperirea. Ea îl consideră la început un prostănac imatur și ciudat: „Nu vrei să le spui pentru a-ți salva dragonașul?“, iar „Da“-ul simplu și asumat al lui Hiccup o nedumerește. Pentru prima oară, el pare serios și sigur pe el, nici măcar nu încearcă să se justifice sau să argumenteze: decizia lui e luată. Astrid își schimbă atunci atitudinea, devine calmă și cumpătată. Ea se simte în siguranță când are de-a face cu cineva care își asumă faptele și consideră, chiar, că poate să aibă încredere în el. Această nouă atitudine este atât de plăcută, încât Hiccup se alege cu un sărut.

Eroul nostru, care se simte mult mai confortabil în propria-i piele, reușește să-i convingă pe ceilalți vikingi, care acceptă să-l urmeze, deși le este teamă. Hiccup pare să fi găsit argumentele potrivite și curajul demn de un conducător. Imediat, se dovedește demn de încrederea lor și acționează ca un conducător responsabil: dă ordine clare și adaptate competențelor fiecăruia: când are loc lupta împotriva dragonului uriaș, Fishegs îl descoase, gemenii îl enervează, iar Snotlout îl derutează.

În cele din urmă, Hiccup reușește să se facă acceptat de grup atunci când încetează să pretindă să fie apreciat cu orice preț. El rămâne el însuși și învață să-și folosească diferențele și aspectele specifice ca pe niște atuuri. Această evoluție a personajului principal este o excelentă bază de discuție în familie pe tema integrării într-un grup, în special cu referire la piedicile ce trebuie evitate (a te pierde pe tine însuți) și a atitudinilor de adoptat (a te adapta la ceilalți, rămânând fidel față de tine însuți).

Mesaje-cheie

- Este posibil să te afirmi fără să te impui.
- Poți fi deschis și poți accepta schimbările fără să te pierzi pe tine însuți.
- Este important să-ți asumi diferențele față de cei din grupul tău.
- Ceea ce contează este să-ți asumi condiția sau să te adaptezi, nu să te justifici.

Ce simte Hiccup la început, când toată lumea râde de el?
De ce îl iau în zeflemea ceilalți tineri pe Hiccup?
Cum se poartă Astrid cu el la început? Dar la sfârșit?
De ce își schimbă Astrid atitudinea?
Cum reușește Hiccup să se împrietenească cu ceilalți tineri vikingi?

3. HANDICAPUL

Handicapul nu este tratat în mod explicit în film și acesta este un atu al filmului. Handicapul, fără să fie elementul esențial, este totuși tot timpul prezent, ca o modalitate de a arăta că, în ciuda tuturor rănilor, viața continuă și se poate chiar îmbunătăți. De la începutul filmului, Gobber este prezentat ca un viking temut și respectat, care are o poziție ierarhică importantă (mâna dreaptă a șefului) și care își joacă perfect rolul de războinic, de apărător al satului. Acest personaj are totuși un picior și un braț amputate, este deci un om handicapat. În această poveste însă nu e adoptată viziunea stereotipă a slăbiciunii și vulnerabilității, care sunt asociate uneori cu handicapul în viața reală. Gobber este chiar foarte mândru de rănile sale, care marchează etapele importante din viața lui și care sunt dovada curajului și implicării lui. Ba mai mult, el a știut, datorită inventivității sale, să-și transforme „slăbiciunile“ în forță, sporindu-și capacitățile cu ajutorul unor proteze ingenioase.

Toothless, rănit de arma lui Hiccup, este și el handicapat la nivelul cozii. Deși acest handicap îl izolează, îl împiedică să fugă și să trăiască normal la început (aceasta rămâne, așadar, o etapă dificilă), acest defect va fi, în cele din urmă, elementul necesar pentru a lega cele două personaje principale. Filmul ilustrează așadar ideea „tot răul spre bine“, căci, într-o oarecare măsură,

handicapul lui Toothless contribuie la apropierea dintre cei doi. În plus, datorită noilor cunoștințe pe care Hiccup le află legat de dragoni, el îl ajută pe Toothless să poată zbura din nou și devine el însuși cel dintâi viking care călărește un dragon. Handicapul deschide, așadar, noi perspective de viață, noi oportunități, aducând o schimbare de direcție favorabilă evoluției dragonului și a lui Hiccup.

La sfârșitul filmului, Hiccup se confruntă și el cu handicapul, pentru că-și pierde un picior în luptă. Când constată că-i lipsește un picior, se întristează și suferă. Toothless pare să înțeleagă suferința prietenului său. Hiccup știe că nu-i va fi ușor, dar alege totuși să meargă înainte, cu ajutorul prietenului său. Încă o dată, handicapul nu este perceput ca o dramă sau ca un final tragic, ba dimpotrivă, el este prezentat ca o etapă importantă care se înscrie, în mod paradoxal, într-o logică de tip *happy-end*. Rana este prezentată ca un simbol al unui nou început, al statutului unui bărbat care își acceptă condiția și care face față pericolelor (spre deosebire de adolescentul care se caută încă pe sine). Am putea spune chiar că handicapul lui Hiccup este ca un simbol al maturității dobândite de curând. În cazul altor personaje, căsătoria este simbolul dobândirii autonomiei, pe când în cazul lui Hiccup proteza sa va simboliza mai degrabă noul său statut

de războinic viking puternic și ingenios. „Pierderea“ suferită de Hiccup subliniază și faptul că orice victorie are un preț. Nicio luptă nu este lipsită de riscuri, iar rănile dobândite sunt dovada implicării și dăruirii de sine a eroului pentru cauza sa.

Tema handicapului, deși e dificil de abordat cu copiii, este prezentată în acest film într-un mod foarte constructiv și interesant. Copilul poate înțelege că rana sau handicapul este, firește, o etapă dificilă, care necesită o perioadă de suferință și o perioadă de adaptare, uneori foarte lungă; totuși, handicapul poate fi considerat un motor care ne ajută să mergem înainte și ne oferă o nouă viziune asupra lumii. Am putea spune că acest film ilustrează o frază clasică atribuită lui Nietzsche: „Ceea ce nu ne ucide ne face mai puternici“. Părinții vor putea discuta pe această temă cu copiii lor, pentru a le oferi un nou mod de a privi handicapul (al celorlalți și al lor).

Mesaje-cheie

- Încercările vieții ne întăresc datorită experienței dobândite, datorită unei noi viziuni despre lume și, uneori, datorită descoperirilor științifice.
- Personajele cu diverse handicapuri sunt capabile, ca toate celelalte, să înfăptuiască lucruri mărețe și să fie „eroii“ poveștii lor.
- Uneori, o încercare dificilă ne poate permite să ne schimbăm în bine alegerile în viață — tot răul spre bine.

Gobber este un personaj puternic? Cum l-am putea descrie?
Toothless devine mai slab după ce e rănit?
În ce fel rana lui Toothless devine o forță?
Cum reacționează Hiccup când își dă seama că a pierdut un picior?
Ce va putea face mai departe?

4. JOC: „DESENEAZĂ-MI UN DRAGON“

„Cine se aseamănă se adună.“ Pe această idee se bazează conviețuirea dintre dragoni și oameni în filmul acesta de animație. De pildă, Hiccup este unic în felul său, iar Toothless pare a fi singurul de acest fel dintre ai săi. Amândurora le plac aventura și viteza și au simțul umorului. Din punct de vedere fizic, sunt longilini, iar statura lor medie ascunde în realitate multă forță. Dragonul poate oferi multe informații despre personalitatea și trăsăturile fizice ale prietenului său uman, căci cei doi se aseamănă profund.

Ideea acestui joc este aceea de a-i propune copilului să deseneze dragonul care și-ar dori să-i fie însoțitor în aventuri. La fel ca în filmul de animație, este important ca noul lui prieten să îi corespundă din punct de vedere fizic și mental. Acesta este singurul lucru care contează, căci copilul este apoi liber să își folosească aşa cum vrea imaginația. Dragonul este reflectarea modului în care copilul se percepe sau i-ar plăcea să se vadă.

După ce copilul a terminat desenul, în cadrul discuției cu părintele, cel mic poate evidenția punctele-cheie care îl caracterizează, în opinia lui. De pildă: „Am desenat un dragon albastru cu ochelari, pentru că îmi place albastrul și pentru că și eu am ochelari, așa că semănăm“. Aceste răspunsuri îi permit părintelui să înțeleagă mai bine modul în care se percepe copilul și pot evidenția calități sau slăbiciuni percepute despre care se poate discuta: „Și cum reușiți să vedeți voi doi?“ „Foarte bine, pentru că avem ochelari. Și nimeni nu va mai râde de noi din cauza ochelarilor, pentru că nimeni nu-și permite să supere un dragon“.

Copilul poate proiecta asupra dragonului caracteristici pe care i-ar plăcea să le aibă și care l-ar ajuta să se simtă perfect (idealul său). De pildă: „De ce nu îndrăznește nimeni să-l supere pe

dragonul tău?“ „Pentru că dragonul meu este cel mai puternic, are mușchi imenși și l-am făcut să scuipe flăcări până departe, și așa nimeni nu va îndrăzni să-l supere“. Părintele poate înțelege din asta modul în care copilul percepe relațiile cu ceilalți (plecând de la desen) și este bine să continue să fie atent la evoluția acestei percepții a copilului, dacă este necesar. Este posibil, de pildă, ca părintele să inițieze un dialog despre nevoia copilului de „a nu fi deranjat, supărat“, continuând să-i pună întrebări clare: „Ce îl deranjează sau îl supără pe dragonul tău? Cine îl supără?“; „El aruncă flăcări de fiecare dată când cineva se apropie de el? Și dacă da, ce se va întâmpla dacă va continua să facă asta?“; „Ce alte soluții poate găsi dragonul tău pentru ca nimeni să nu-l mai supere?“

Uneori, dragonul ajută la găsirea unor soluții alternative, alteori îi ajută pe copii să se simtă mai puternici și mai încrezători pentru ca schimbările lor să vină de la sine. Dragonul este și un obiect asupra căruia copilul proiectează; cel mic își poate transfera realitatea asupra dragonului sau, cu ajutorul acestuia, își poate satisface anumite nevoi. Punctele comune — imaginare sau reale — pot face din dragon un adevărat aliat, un soi de imagine motivantă care îl însoțește peste tot și îl ajută să se simtă mai puternic, mai aproape de ideal și mai puțin singur.

Sfaturi și trucuri

O altă variantă ar fi să-l întrebați pe copil cu ce dragon s-ar putea împrieteni tata, mama, sora sau fratele lui, cel mai bun prieten al lui sau cea mai bună prietenă, educatoarea, bunicii... Și în acest caz, trăsăturile caracteristice ale dragonului vor evidenția particularitățile pe care copilul le remarcă la persoana respectivă, pe baza a ceea ce vede sau percepe. Desenele create astfel sunt adesea foarte simpatice și pline de detalii fascinante. Această reprezentare vizuală poate constitui punctul de plecare al unor discuții interesante. Anumite comentarii ale copilului îi

pot ajuta pe părinți să corecteze unele atitudini care îl deranjează, poate, pe copil, sau pot contribui la clarificarea altora care sunt intenționate. De pildă, dacă „dragonul mamei țipă tot timpul și nu-l lasă pe copil să mănânce bomboane", mama se poate gândi cum ar putea aborda problema cu mai mult calm și i-ar putea explica mai târziu copilului (în afara jocului) de ce nu este bine să mănânce prea multe bomboane. Acest joc dezvoltă imaginația copilului, îi permite într-o oarecare măsură să-și exprime părerile (un soi de defulare controlată) și să râdă sau să-i facă să râdă pe ceilalți în funcție de capacitățile creative și artistice ale fiecăruia.

VI.

Regatul de gheață

Date tehnice: 2013, Walt Disney Animation Studios, 102 min., animație 3D.

Vârsta ideală: Începând de la 4 ani.

Personaje: Elsa, viitoarea regină a regatului Arendelle, are puteri magice; **Anna**, sora ei mai mică; **Hans**, ultimul moștenitor dintre numeroșii frați, pretendent la mâna Annei; **Kristoff**, tânăr vânzător de gheață; **Sven**, ren, prietenul lui Kristoff; **Olaf**, bunul om de zăpadă creat de Elsa.

Teme abordate:

- **Gestionarea emoțiilor.**
- **Libertatea.**
- **Diferențele dintre frați.**
- **A învăța să ai încredere.**

REZUMAT

Elsa și Anna sunt surori, fiicele regelui și reginei din Arendelle. Ele se înțeleg foarte bine, dar Elsa, care are puterea de a crea zăpadă și gheață, o rănește din greșeală pe sora ei mai mică. Trolii reușesc s-o salveze pe Anna, dar pentru a evita ca un asemenea accident să se mai repete, o fac să uite de magia surorii sale. De acum înainte, Elsa trebuie să-și ascundă puterile magice de sora ei și se simte din ce în ce mai singură. Mai târziu, când regele și regina mor, Elsa se simte tot mai izolată de sora ei și de restul lumii.

În ziua încoronării Elsei, Anna se îndrăgostește de Hans și acceptă să se căsătorească cu el: dar sora ei mai mare, iritată de atâta grabă, nu mai reușește să-și controleze puterile, le dă frâu liber și declanșează o iarnă eternă asupra regatului. Speriată, Elsa

fuge, iar Anna, care se simte vinovată, pleacă în căutarea surorii ei. Pe drum îi cunoaște pe Kristoff, Sven și Olaf, care o vor ajuta să-și găsească sora. Când o regăsesc pe Elsa, în palatul ei de gheață, aceasta refuză să-i urmeze și o lovește din greșeală pe sora ei în inimă, iar aceasta începe să înghețe. Trolii îi prezic Annei că numai dragostea adevărată o va putea salva. Anna încearcă să-l regăsească pe Hans cât mai repede cu ajutorul lui Kristoff, care păstrează secretă propria-i iubire. Dar Hans nu se dovedește capabil să rupă vraja, ba mai mult mărturisește că s-a prefăcut că o iubește pe Anna pentru a pune mâna pe tronul regatului Arendelle. El o lasă pe Anna singură, convins că va muri, și pleacă s-o găsească pe Elsa pentru a scăpa de ea și a deveni rege. Tânăra se apără, dar cedează atunci când Hans îi spune că sora ei probabil a murit deja, din cauza ei. Atunci când Hans se pregătește să-i aplice lovitura finală, Anna reușește să se interpună între cei doi și îngheață. În cele din urmă, dragostea necondiționată dintre cele două surori o readuce pe Anna la viață. Hans este alungat din regat, iar Elsa își asumă puterea și forțele magice, în timp ce Anna trăiește o poveste de dragoste alături de Kristoff.

1. GESTIONAREA EMOȚIILOR

În acest film de animație, emoțiile sunt esența poveștii, căci acestea sunt ilustrate prin raportul dintre Elsa și puterile ei magice. Pe parcursul evoluției crăiesei zăpezii, acest simbolism vizual al emoțiilor (reprezentate prin forțele magice) ne oferă piste, pentru a înțelege mai bine cum sunt construite, cum evoluează și cum sunt gestionate. Spectatorul se poate proiecta în anumite etape ale aventurii, pentru a înțelege mai bine propriul mod de funcționare emoțional și pe cel al apropiaților săi.

A. CONSTRUIREA EMOȚIILOR

La începutul filmului, Elsa este o fetiță veselă și plină de viață. Este naivă, așa că se împacă bine cu puterile ei magice, alimentate de voioșia ei și de legătura pe care i-o favorizează cu sora ei mai mică. Dar lucrurile se schimbă brusc după accidentul în care Anna este rănită. Elsa începe să se teamă din acel moment; ea înțelege că puterile sale pot fi o amenințare pentru apropiații ei și își pierde astfel inocența copilăriei. Rolul ei de soră mai mare și presiunile din partea părinților ei accentuează acest proces, care contribuie la o maturizare prea bruscă: „Ascunde-ți puterile, nu vorbi despre ele [...], păstrează secretul". Teama devine de acum cea mai puternică emoție a Elsei. Tânăra încearcă să-și controleze puterile, dar ele devin din ce în ce mai greu de controlat. Acest lucru este interesant, căci teama, precum orice altă emoție, se naște mai întâi dintr-o intenție pozitivă, în cazul nostru, aceea de a proteja: a o proteja pe Anna de pericolele legate de puterile surorii ei și a o proteja pe Elsa de propriile sale puteri și de lume, care este posibil să nu înțeleagă că ea este diferită.

B. CREȘTEREA EMOȚIILOR

Ca orice altă emoție, teama nu încetează atunci când încercăm s-o „sugrumăm". Ba dimpotrivă, ea sporește și încearcă prin orice mijloace să iasă la iveală și să se exprime. Elsa folosește atât de multă energie pentru a-și ascunde puterile, încât nu mai are forță să facă nimic altceva. Ea intră într-un cerc vicios, creat de voința ei de a-și ascunde emoțiile: pentru că vrea să se concentreze pe problemele ei, teama crește și îi alimentează și mai mult puterile. Ceea ce trebuia să protejeze începe atunci să aibă efecte tot mai distructive.

C. ELIBERAREA CU ORICE PREȚ

O emoție ținută în frâu cu atâta osteneală are șanse mari să se elibereze cu tot atâta putere, însoțită de toate stricăciunile colaterale pe care le implică. Elsa, epuizată deja de o cumplită luptă cu emoțiile sale, este incapabilă să-și gestioneze orice iritare suplimentară; o mică scânteie e de-ajuns ca s-o pună la pământ. Exact asta se întâmplă când se ceartă cu Anna, ajunsă și ea la capătul puterilor după atâția ani de izolare. Emoția puternică pe care Elsa o resimte se traduce printr-o izbucnire bruscă a puterilor sale, ceea ce dezvăluie tuturor secretul ei. Tânăra, șocată de această furie nestăpânită, se simte învinsă și se retrage. Incapabilă să mai suporte, ea preferă să fugă și să se izoleze definitiv pentru a-și putea da frâu liber, în fine, emoțiilor. Pentru a marca simbolic această schimbare de situație, întregul regat este prizonier sub nămeți. În mod paradoxal, Elsa, care s-a sacrificat atâția ani pentru a o proteja pe Anna, dă frâu liber magiei fără niciun discernământ, astfel încât pune în pericol tot regatul, inclusiv pe sora ei.

D. A-ȘI RECUNOAȘTE EMOȚIILE

Convinsă că și-a lăsat în urmă trecutul și responsabilitățile, Elsa pleacă, având senzația că nu mai are nimic de pierdut. În euforia acestei eliberări, ea va profita din plin de puterile sale și de toate posibilitățile pe care acestea i le pot oferi. Această fază de descoperire îi va permite să se cunoască mai bine și să înțeleagă cine este într-o lumină mai bună. Așadar, puterile ei, chiar dacă pot fi periculoase, nu sunt niște dușmani, ba chiar sunt niște aliați prețioși atunci când învață să le cunoască și să le controleze. Castelul pe care îl construiește este minunat, ea redescoperă emoții plăcute, care o ajută să se simtă bine pentru prima oară după multă vreme, și-l creează pe Olaf, micul om de zăpadă, întruchiparea copilăriei vesele alături de sora sa. Această fază însă, deși este importantă, nu este suficientă pentru maturizarea tinerei. Elsa trăiește de multă vreme cu o imagine „înghețată" (fixă) despre ea însăși, care o convinge că și ea este de gheață și că ar fi obligată să trăiască izolată într-un regat care-i seamănă pentru a putea exista. După ce și-a închis în ea toate emoțiile (își ținea în frâu toate puterile), Elsa se închide în emoțiile sale (în castelul ei de gheață împreună cu omul de zăpadă ca gardă de corp). Elsa începe să-și asume emoțiile, dar rămâne ascunsă, fără să-și accepte responsabilitatea și locul în lume. Vinovăția s-a transformat în furie, teama de celălalt s-a transformat în respingere, nevoia de a deține controlul absolut a fost înlocuită de dorința de a trăi fără rețineri. Când vine Anna să-i ceară ajutorul, Elsa nu este pregătită să-și deschidă sufletul, ba dimpotrivă. Ea continuă să respingă totul, iar emoțiile ei sunt atât de puternice, încât devin contagioase, astfel încât îi îngheață și inima surorii ei.

E. ACCEPTAREA ȘI GESTIONAREA EMOȚIILOR

Numai un gest sincer de dragoste o poate salva pe Anna; același gest o va salva, mai departe, și pe sora ei. Sacrificiul Annei îi dezvăluie Elsei o cale pe care a neglijat-o: „Numai un gest sincer de dragoste poate dezgheța o inimă de gheață"; „Dragostea este singurul remediu". Susținerea, prezența constantă și reconfortantă a unei ființe dragi ne permit să ne deschidem mintea și sufletul, pentru a găsi soluții posibile, și ne ajută să nu ne cufundăm în probleme. Povestea evocă nu numai dragostea pentru o altă persoană, ci și dragostea de sine și acceptarea de sine, cu slăbiciunile și calitățile noastre, cu emoțiile noastre, cu puterea și responsabilitățile asociate. Elsa, condusă de această nouă combinație de emoții, se deschide, în fine, și descoperă o nouă versiune a ei înseși, care îi place mai mult. Găsește în ea tăria de a-și controla puterile altfel și, de astă dată, pentru binele tuturor. Pentru ca simbolul unei renașteri echilibrate să fie complet, ea reușește să elibereze regatul de iarnă, iar inimile se pot încălzi din nou și pot trăi în armonie, cu sau fără gheață în jur.

Mesaje-cheie

- O emoție există în esență cu un scop binevoitor.
- O emoție nu poate fi ținută în frâu la nesfârșit, ea găsește întotdeauna un mod de a se exprima, chiar și într-o formă nedorită: explozie de furie, rană, transfer, abandon...
- O extremă este urmată deseori de cealaltă extremă.
- Pentru a ne transforma emoțiile în forță, trebuie să trecem prin câteva etape: să le acceptăm, să le mulțumim pentru ceea ce ne aduc pozitiv și să învățăm să le cunoaștem pentru a le iubi mai mult.

De ce se izolează Elsa?
Singurătatea o ajută să-și îndeplinească obiectivele?
De ce își ascunde puterile? Le poate ascunde pentru totdeauna? După părerea ta, face bine că le ascunde?

Cum ai reacționa dacă ai avea astfel de puteri?
Ce înseamnă „a avea o inimă de gheață"?
Cum putem vindeca „o inimă de gheață"?

2. LIBERTATEA

Let it go (*S-a întâmplat*): cine nu cunoaște acest cântec din *Frozen*? Copiii, părinții, pasionații, cu toții cântă din toată inima acest cântec și par să-i înțeleagă mesajul. Care este acest mesaj?

Elsa trebuia să fie inițial personajul negativ al poveștii, dar studiourile Disney au preferat să facă din el o femeie mai complexă, care trece prin anumite etape înainte de a deveni o ființă împlinită. În prima parte a filmului, Elsa este o persoană care se autocontrolează strict: gesturile, ținutele ei și coafura ei transmit același mesaj, nevoia de control, adică rigiditatea acestui personaj. Ea este foarte protocolară și face tot posibilul pentru a transmite o imagine perfectă despre sine; Elsa încă dă ascultare instrucțiunilor primite de la părinții ei. Dorințele ei, gândurile ei, emoțiile sunt reprimate. Nu-și poate manifesta nici cea mai nevinovată emoție, de teamă că n-o va putea controla.

Interesant este că sora ei, Anna, este cea care îi oferă primul pas spre libertate, scoțându-i, fără să vrea, mănușa (care-i ținea în

frâu emoțiile — *n.red.*). Elsa nu se mai poate controla, iar secretul ei e aflat de toată lumea. Acum, întreaga ei viață se schimbă. În mod simbolic, ea lasă în urmă teama și copilăria pentru a intra în ceea ce pare a fi o adevărată criză a adolescenței. Respinge tot ceea ce o leagă de ai săi: reguli învățate, responsabilități, tronul și chiar pe sora ei. Pentru a-și reconstrui o personalitate care îi seamănă mai mult, trebuie să calce totul în picioare. Această etapă, care o conduce spre maturitate, poate produce mai mult rău dacă întârzie prea mult, dar este importantă pentru afirmarea de sine.

Sătulă să pară ceea ce nu este, Elsa izbucnește, își dorește să trăiască. Cântecul *Let it go* (care s-ar traduce: „Lasă lucrurile să se întâmple" — *n.red.*) este, așadar, o odă închinată renașterii, o melodie care vorbește despre dorința ei de a fi liberă, fără nicio restricție: „Vântul care urlă în mine nu se mai gândește la ziua de mâine", „Mi-au fost de ajuns atâtea emoții, tulburări, sentimente", „Binele și răul, ducă-se". Preț de câteva clipe, Elsa nu se mai teme de greșelile ei sau de imaginea pe care o poate transmite celorlalți, nu mai vrea să pară perfectă. Este în culmea fericirii, nu-i mai pasă de constrângeri sau de consecințe, se detașează de rigorile impuse fiecăruia pentru binele grupului. Copilul se poate simți eliberat de obligația de a fi copilul cuminte, pe placul părinților, și fiecare persoană se poate proiecta în acest cântec, pentru a renunța câteva clipe la presiunea socială. Pentru spectator, această eliberare nu prezintă niciun pericol, căci ea se exprimă într-un mod mai mult sau mai puțin conștient într-un cadru binevoitor (muzică, film de animație). Libertate fără consecințe, iată, așadar, care este himera care ne face pe toți să visăm. Dar filmul nu se oprește aici, căci libertatea are un preț, iar Elsa își dă seama de acest lucru, când află ce a devenit regatul Arendelle în lipsa ei. Mai întâi, este tentată să nu țină cont de acest lucru, dar consecințele acțiunilor ei se fac simțite: Hans o aruncă în temniță, iar sora ei este în pericol de moarte.

La sfârșitul filmului, rătăcirea îi este iertată datorită iubirii necondiționate față de sora ei. Iată câteva cuvinte din cântecul trolilor: „Poate că ea nu este chiar perfectă", dar „ceea ce îi face aproape perfecți pe oamenii care nu sunt chiar perfecți..." „este dragostea!" Elsa găsește atunci echilibrul corect în modul în care se raportează la libertate și intră în etapa vârstei adulte: ea își asumă puterile (magice și regale) și se poate bucura, în schimb, de o viață liberă, în care poate fi ea însăși alături de ai săi.

Mesaje-cheie

- Nu poți părea perfect tot timpul; important este să știi ce vrei să fii.
- Cu cât mai mult ne reprimăm o nevoie, cu atât mai mult există riscul să explodeze și să producă pagube.
- Este foarte plăcut să cântăm acest cântec, căci aceasta ne permite să scăpăm de anumite tensiuni reale într-un cadru plăcut.
- A trăi fără reguli și fără constrângeri este numai o iluzie despre libertate. A fi liber înseamnă a putea să alegi cadrul în care vrei să trăiești și responsabilitățile pe care vrei să le ai pentru a-ți găsi echilibrul.

Elsa este perfectă?
De ce anume se descătușează (se eliberează) Elsa atunci când cântă acest cântec?
Ce înseamnă după părerea ta „să fii liber?"

3. DIFERENȚELE DINTRE FRAȚI

Legăturile dintre frați sunt deseori în atenția filmelor de animație, dar rareori ele reprezintă intriga principală, ca în acest caz. Această relație, care este în centrul poveștii, îi înlesnește spectatorului posibilitatea de a se proiecta în film, creând asocieri în

mintea sa cu propria experiență, în calitate de „frate" sau „soră" a cuiva. Cu atât mai mult cu cât relațiile dintre cele două surori din film nu sunt simple, așa cum știu foarte mulți chiar din propriile lor familii.

Elsa și Anna au personalități foarte diferite: cea mare este cumpătată, calmă și controlată, cea mică este neîndemânatică, dinamică și extrem de optimistă. Puterile pe care numai Elsa le are sporesc această diferență. Relația lor nu merge prea bine, deși sunt rude de sânge.

Apropierea lor este tot timpul amenințată de pericole, dar cheia rezolvării problemelor pare să fie acceptarea emoțiilor lor, acceptarea de sine și a celuilalt, dar și deschiderea. Din punct de vedere simbolic, complicitatea care le unește dispare odată ce porțile palatului se închid, iar rarele momente de comuniune pe care le trăiesc împreună apar atunci când porțile se deschid din nou pentru încoronare, apoi la sfârșitul filmului: „Îmi place să văd porțile deschise", „Nu le vom mai închide niciodată". Pentru Elsa, închiderea porților apare ca o protecție eficace împotriva agresiunilor exterioare (a lui Hans sau a altor negustori care nu-și urmăresc decât propriile interese), dar este și o modalitate de a se închide în teama ei și de a întrerupe orice legătură cu oamenii pe care îi iubește. Această metaforă a locului care trebuie să se

deschidă pentru a exista, și asta în pofida riscului de a ne confrunta cu tot felul de diferențe, îl poate inspira pe spectator în relația sa cu ceilalți și cu frații și surorile de sânge sau de suflet.

Mesaje-cheie

- Legăturile familiale nu sunt simple... nici măcar în cazul prințeselor.
- Să fii deschis cu frații și surorile tale înseamnă să accepți disputele cu ei, dar mai ales dragostea dintre voi.

Elsa și Anna seamănă între ele?
Cum se pot iubi două surori, deși sunt foarte diferite?
Cele două surori se ceartă?
Cum reușesc să se împace?

4. SĂ ÎNVEȚI SĂ AI ÎNCREDERE

La începutul filmului, Anna este prezentată ca o fetișcană dornică de companie și de dragoste. Ea a trăit izolată, înconjurată de persoane binevoitoare, dar distante, fără să fi reușit să se apropie de cineva. Ea are o viziune destul de naivă despre lume și oameni, este gata să facă orice pentru a nu mai trăi singură. Atunci când un prinț tânăr și frumos îi spune exact ceea ce-și dorea să audă (există multe asemănări între așteptările Annei prezentate în cântecul care precede sărbătoarea și răspunsurile lui Hans din seara încoronării), ea se îndrăgostește imediat de el. După ani de izolare, ea abia așteaptă să se îndrăgostească și nu vede decât ceea ce vrea să vadă.

În basmele de animație tradiționale, acest tip de întâlnire-fulger întruchipează visul absolut, descoperirea dragostei sincere, când eroii nu au nevoie să se cunoască, căci inimile lor se cheamă, iar căsătoria simbolizează accesul la maturitate. În acest film de

animație mai recent, raportul cu realitatea se vrea mai direct, mai puțin simbolic.

De aceea această pripită poveste de dragoste șochează, iar reacțiile personajelor sunt intense. Elsa se opune în mod clar „acestei lipse de seriozitate", iar Kristoff este indignat, pentru că Anna nu mai ține cont cu cine are de-a face: „Părinții voștri nu v-au învățat că nu trebuie să aveți încredere în necunoscuți?", „Nu pot avea încredere în tine, căci tu ai încredere în oricine".

Kristoff se preface, chiar, că o ia pe Anna în serios și îi pune mai multe întrebări despre prințul ei, doar-doar fata își va da seama că nu-l cunoaște deloc. Ea însă îl vede plin de calități, ceea ce denotă că îl cunoaște într-adevăr foarte puțin.

Dar Anna e înzestrată cu acest dar specific persoanelor optimiste: ea are încredere în oamenii din jurul ei. Această calitate îi permite să descopere și să se bucure de întâlniri noi. Din acest punct de vedere, este opusul surorii ei, Elsa, „care întoarce spatele tuturor". Fiind atât de deschisă, ea le permite și unor persoane bune — precum Kristoff, Sven, Olaf și chiar sora ei — să existe în viața ei. Această încredere este un adevărat motor. Anna pleacă în căutarea surorii ei, deoarece e convinsă că ea nu-i va face vreun rău niciodată. Anna reușește să găsească castelul, căci crede că Olaf și Kristoff sunt animați de bune intenții. Deoarece

este convinsă că Hans o iubește sincer, îi lasă acestuia puteri depline asupra regatului, iar soarta ei este în mâinile lui. În ce măsură este însă încrederea în ceilalți o calitate?

Răspunsul pe care ni-l oferă acest basm animat pare să fie că încrederea în ceilalți poate deveni o frână atunci când e acordată cu prea mare larghețe (ca în cazul lui Hans și al Annei). Și, invers, pentru că Anna petrece mult timp în compania apropiaților ei, le poate observa reacțiile în diferite situații. Experiența ei de viață, recent dobândită, îi oferă un punct de vedere mai nuanțat și mai matur în privința acestor persoane. Ea reușește astfel să creeze niște relații solide care îi vor permite să descopere calitățile, dar mai ales defectele celorlalți. Mesajul acestui film ar fi, așadar, că trebuie să existe un echilibru între excesul de încredere (întruchipat de Anna la începutul filmului) și lipsa exagerată de încredere (întruchipată de Elsa la începutul filmului). Încrederea și lipsa de încredere pot conviețui în armonie și pot fi de folos pentru a ne crea un anturaj de bună calitate.

Drumul pe care-l străbate Anna pentru a descoperi oameni de calitate poate transmite și un alt mesaj interesant. Prin intermediul dezamăgirii pe care o suferă Anna în privința lui Hans, spectatorul acceptă mai ușor ideea că, deși putem face greșeli, este bine să continuăm să credem că lucrurile se vor îndrepta în cele din urmă. Optimistul nu progresează fără să întâlnească obstacole, numai că el le depășește zâmbind, convins că merită osteneala.

Mesaje-cheie

- Este important să învățăm că trebuie să-i cunoaștem pe oameni treptat.
- A-i cunoaște pe ceilalți înseamnă să le descoperim calitățile, dar și defectele.
- Lipsa de încredere ne protejează, iar încrederea construiește; ele se completează una pe alta.
- Nu poți merge înainte fără să greșești.

De ce a avut Anna încredere în Hans?
Anna și Elsa au defecte?
Kristoff este un om bun? Cum îți dai seama?
Cum își dă seama Anna că Kristoff nu are intenții rele, precum Hans?

5. JOC: „GĂSEȘTE-ȚI SPAȚIUL DE LIBERTATE"

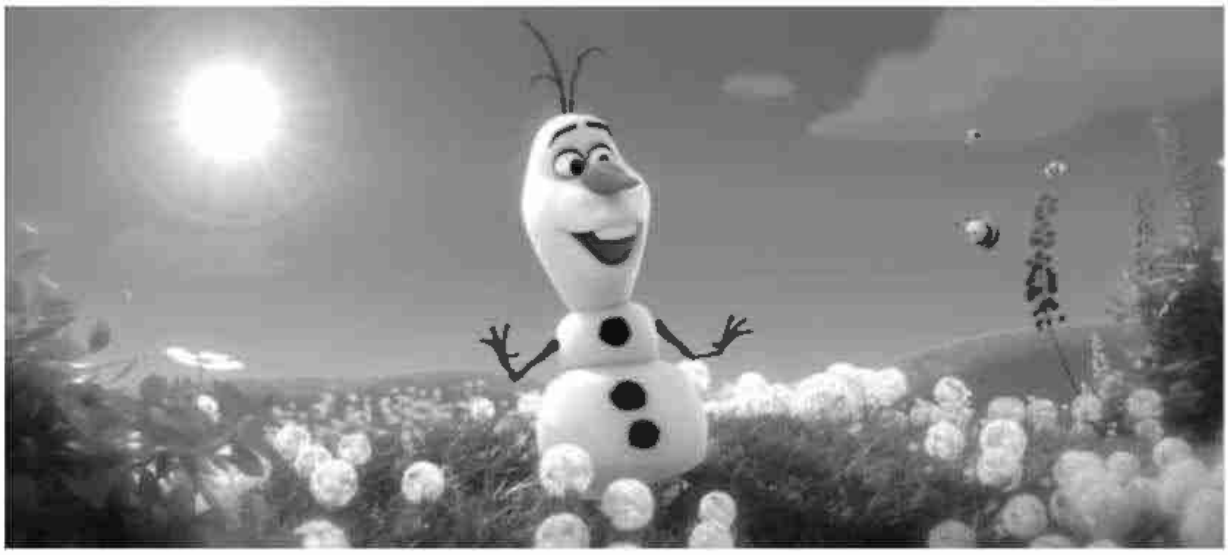
Pentru a scăpa de emoțiile pe care le-a ținut în frâu prea mult timp, Elsa se izolează și găsește un loc unde puterile ei nu vor distruge nimic (un munte acoperit de zăpadă). Chiar dacă, în cazul ei, soluția vine târziu, ideea de a ne îndepărta o vreme, pentru a scăpa de tensiunile trecătoare, este interesantă. Ea este, de altfel, sursa de inspirație pentru acest joc, al cărui scop va fi crearea unor refugii adaptate în care fiecare copil să-și poată exprima emoțiile în mod liber.

Prima etapă se bazează pe dialog și constă în a-l face pe copil să înțeleagă că are dreptul să simtă tot felul de lucruri și că le poate exprima. Este mai bine ca el să-și exprime emoțiile treptat decât să țină totul în el și să aștepte prea mult, precum Elsa, până ce ajunge să explodeze, fără să se mai poată controla.

Pentru a iniția un dialog, părintele poate începe prin a-i aminti copilului care sunt emoțiile principale: bucuria, teama, furia sau tristețea, apoi să-l întrebe cum o recunoaște pe fiecare dintre ele. Pentru a ilustra concret aceste emoții, copilul poate da exemple din filmul de animație (de pildă: „Când Elsa e singură în camera ei, este tristă") și/sau din experiența personală (de pildă: „Când tata m-a certat ieri, am fost furios"). Dacă copilul este receptiv, părintele poate continua discuția întrebându-l ce face de obicei pentru a-și exprima o anumită emoție și să analizeze împreună ce se poate face și ce nu. De pildă, dacă atunci când este nervos

îl ajută să țipe, unde poate face asta și în ce mod: în camera lui, într-o pernă sau când se închide ușa...?

A doua parte a jocului constă în a face niște panouri pentru diferite emoții, pentru a înlesni astfel accesul în aceste spații de relaxare emoțională. Copilul le va putea folosi pentru a demarca o zonă în care simte că se poate exprima liber. Pancarta poate avea pe ea una sau mai multe imagini și un text scurt, totul ales și conceput de copil cu ajutorul și în prezența părintelui. În funcție de preferințele și posibilitățile fiecăruia, copilul poate folosi desene, colaje sau un instrument informatic pentru a crea un montaj simplu cu ajutorul imaginilor selecționate, care vor fi apoi tipărite.



În timp ce se fac aceste panouri, părintele îl poate întreba pe copil ce i-ar plăcea să facă după ce pancartele vor fi puse și să decidă împreună ce este posibil și care sunt limitele. De pildă, dacă un copil spune că, atunci când este furios, îl ajută să lovească ceva, părintele îi poate permite să lovească o pernă, o minge sau un sac de box și să evite astfel orice obiect din casă care l-ar putea răni sau pe care l-ar putea distruge.

Dacă avem grijă să anticipăm nevoile fiecăruia, putem găsi soluții la momentul potrivit. Chiar dacă ne confruntăm cu o emoție puternică, nu ne manifestăm întotdeauna, iar în cazul copiilor

acest lucru este și mai lesne de înțeles, pentru că ei nu stăpânesc încă vocabularul necesar pentru a face asta. Pancartele îi permit, așadar, să sintetizeze printr-o acțiune concretă tot ceea ce nu poate exprima pe moment. El poate instala pancarta ori de câte ori are nevoie fără să mai spună nimic altceva. De pildă, dacă este nervos, poate instala o pancartă „Zonă de furie" în fața camerei lui, atât timp cât își descarcă nervii, cu condiția să respecte limitele stabilite dinainte, iar părintele îl lasă să-și descarce nervii cât timp simte nevoia. În plus, chiar dacă copilul nu va folosi tot timpul aceste panouri, este bine ca ele să fie create, pentru că, astfel, cel mic va înțelege cu ajutorul lor că are dreptul să-și exprime emoțiile în mod organizat și cu sprijinul părinților. Locurile de refugiu create astfel îi permit să scape de prea plin și să contribuie la starea lui de bine. Ele permit, totodată, inițierea unui dialog cu apropiații.

Sfaturi și trucuri

Iată câteva exemple de „spații de libertate", în care copiii se pot exprima și își pot descărca emoțiile într-un cadru binevoitor, adică în deplină siguranță, cu respect de sine și cu respect din partea celor din jur.

- **Bucurie:** Copilul poate cânta în mașină, poate dansa urmărind un clip muzical, poate asculta muzică veselă, poate râde cu apropiații săi...
- **Furie:** Copilul poate țipa în pernă, poate rupe sau mâzgăli o „foaie a furiei", poate lovi o minge de box, poate face sport...
- **Dezgust:** Copilul își poate explica politicos gusturile, poate propune niște compromisuri, își poate oferi sau imagina niște plăceri compensatorii...
- **Tristețe:** Copilul îi poate vorbi despre ceea ce simte unei persoane apropiate, de încredere, poate îmbrățișa persoana respectivă, poate plânge sub duș...
- **Teamă:** Copilul își poate crea un spațiu „de refugiu", poate glumi pe seama fricilor lui printr-un desen sau prin joacă (strâmbături), poate vorbi despre teama lui cuiva care îl poate liniști...

VI

Lilo și Stitch

Date tehnice: 2002, Walt Disney Pictures, 85 min., animație tradițională.

Vârsta ideală: Începând de la 4 ani.

Personaje: Lilo, o fetiță hawaiiană; **Stitch**, creatură extraterestră care se refugiază pe Pământ; **Nani**, sora mai mare a lui Lilo; **David**, prietenul lui Nani; **Jumba**, creatorul lui Stitch; **Pleakley**, specialist extraterestru în viața de pe Pământ, care vrea să protejeze specia umană; **Cobra Bubbles**, un asistent social mai special; **căpitanul Gantu**, agent al Marelui Consiliu Intergalactic, gata să facă orice pentru a-l elimina pe Stitch; **președinta Marelui Consiliu**, responsabilă de locuitorii Universului.

Teme abordate:

- **Familia refăcută.**
- **Conflictul, prietenul nostru.**
- **Depășirea determinismului.**
- **Gestionarea respingerii.**

REZUMAT

Stitch este programat să distrugă: este creația lui Jumba, un geniu extraterestru diabolic. Atunci când Marele Consiliu Intergalactic află că Jumba practică experimente genetice ilegale, una dintre creațiile lui fiind Stitch, îi condamnă la închisoare. Dar Stitch reușește să fugă, deși este supravegheat de căpitanul Gantu. Ajunge pe Pământ, în Hawaii, unde este închis într-o cușcă. Lilo trăiește pe insulă, este orfană și încearcă să-și găsească locul. Sora ei mai mare, Nani, se străduiește să o țină lângă ea, dar asistenta socială, Cobra Bubbles, nu pare prea optimistă în privința șanselor ca Nani să-și păstreze surioara. Pentru a o înveseli, Nani vrea să-i

ofere lui Lilo un câine, iar micuța îl alege pe Stitch. Extraterestrul, care este urmărit de Jumba și Pleakley, se vede obligat să rămână cu fata, pentru a scăpa de urmăritori, dar treptat cei doi se împrietenesc. Jumba continuă să-l urmărească pe Stitch, provoacă tot felul de distrugeri, care îi diminuează lui Nani șansele de a o păstra pe Lilo lângă ea. Jumba face o ultimă încercare de a-l prinde pe Stitch și distruge casa celor două surori. Cobra asistă la scenă și se pregătește să-i retragă lui Nani custodia lui Lilo. Dar fetița e răpită de căpitanul Gantu, odată cu Stitch. Extraterestrul reușește să scape și s-o salveze pe Lilo cu ajutorul lui Nani, Jumba și Pleakley. Marele Consiliu Intergalactic, impresionat de schimbarea în bine a lui Stitch, decide să-l lase să trăiască pe Pământ (la fel și pe Jumba și Pleakley). Cobra Bubbles acceptă s-o lase pe Lilo cu Nani, în mica lor familie refăcută. Filmul se încheie cu o serie de fotografii care ilustrează momente vesele din viața de familie.

1. FAMILIA REFĂCUTĂ

Deși în multe filme de animație descoperim încă de la început structuri familiale complexe, cea din acest film se remarcă prin faptul că este mult mai bine ancorată în realitate: nu ne aflăm într-un regat îndepărtat, ci într-un loc real (Hawaii) și ne însoțește o muzică cunoscută (melodiile lui Elvis Presley). Viața personajelor este marcată de tot felul de suferințe: moartea părinților, prezența serviciilor sociale, șomaj, dificultăți financiare sau relaționale, excludere socială... De parcă toate acestea nu erau de ajuns, această mică familie „distrusă“ este pe cale să nu mai existe, căci Nani și Lilo riscă să fie despărțite. Singura lor amintire din trecutul fericit este o fotografie în care cele două fete orfane sunt împreună cu părinții lor, înainte de accidentul în care aceștia au pierit.

În pofida tuturor greutăților, cele două surori încearcă să supraviețuiască și să rămână împreună. Nani se zbate din răsputeri să-și păstreze surioara, iar Lilo, mai puțin conștientă de problemele adulților, încearcă să scoată în evidență adevărata natură a relației din familia sa („Nani, aș prefera să fii sora mea, nu mama mea"). Deși cele două surori se confruntă cu multe dificultăți și cu felurite conflicte, se iubesc foarte mult. Și tocmai pentru că își iubește surioara atât de mult, Nani înțelege că Lilo se simte singură și decide să-i ofere un animal de companie. Acest „cadou" le va afecta profund viața. După ce Stitch e adoptat, face ravagii în casă și în familie. În mod simbolic, el distruge chiar și fotografia la care ținea cel mai mult Lilo, cea în care fetele sunt împreună cu părinții lor. Lilo nu se supără însă, ea este fericită că mai există cineva în familia lor. Nu vrea să se mai simtă singură și e gata să facă toate eforturile necesare pentru ca familia lor să găsească un nou echilibru. Pentru a-și convinge sora să îi urmeze exemplul, ea folosește pentru prima oară cuvântul *ohana,* care înseamnă „familie". Lilo îl include și pe Stitch în *ohana*, luând distanță față de legătura strictă de sânge; astfel, se profilează

o nouă versiune a familiei sale, mai deschisă și mai aproape de sufletul ei.

Încetul cu încetul, Stitch se recunoaște în ea. Amândoi, la fel ca în povestea cu rățușca cea urâtă, se simt singuri, izolați într-o lume în care nimeni nu le seamănă. Din această suferință comună, legată de singurătate și de dorința de a găsi un sens, se va naște o prietenie adevărată. Micuța și Stitch se obișnuiesc unul cu altul și fiecare încearcă să-i ofere celuilalt ce poate mai bun, dar micul extraterestru continuă să se întrebe de unde vine și care este locul lui în „adevărata sa familie".

În tot acest timp, cele două surori continuă să fie amenințate că vor fi despărțite și, în pofida încercărilor din toate părțile de a le ajuta, evenimentele le sunt nefavorabile. Stitch face tot felul de greșeli, continuă să fie un neadaptat, Jumba continuă să-și testeze creația, iar Pleakley se încăpățânează s-o păstreze pe micuță. La un moment dat, casa fetelor, simbol al căminului familial, explodează, iar fotografia de familie la care Lilo ținea atât de mult este distrusă parțial. Tocmai atunci când Nani reîncepuse să spere, datorită sprijinului lui David, după accident, Lilo îi este luată de serviciile sociale. Mica familie pare iremediabil distrusă.

După ce Lilo este răpită de căpitanul Gantu, o întreagă echipă se mobilizează. Stitch, Nani, David, Jumba și Pleakley se aliază pentru a-i veni în ajutor. În această alianță neașteptată, cuvântul *ohana* va căpăta cu adevărat sens: „*Ohana* înseamnă familie", iar *familie* înseamnă că nimeni nu poate fi abandonat sau uitat". Cu atât mai mult cu cât Stitch este de astă dată cel care vorbește de *ohana*, demonstrând astfel sentimentul său de apartenență la această familie. Stitch înțelege, datorită faptului că se teme că o va pierde pe Lilo, că familia înseamnă înainte de toate să fii profund atașat de ceilalți și să-ți pese de ei, și nu de originea ta.

Filmul *Lilo și Stitch*, deși se desfășoară într-un univers destul de realist, rămâne o poveste, iar povestea se termină cu bine. Președinta Marelui Consiliu, impresionată de schimbările în bine suferite de Stitch și de legătura strânsă care-l apropie de fete, acceptă ca el să rămână pe Pământ. Stitch recunoaște: „E mică și distrusă, dar e familia mea". Rățușca cea urâtă nu-și mai dorește să găsească lebedele la care visa, ci este fericită în familia sa de adopție.

După ce vizionează acest film, care abundă în evenimente familiale tulburătoare (deces, divorț, o nouă căsătorie, frați vitregi...), copiii vor putea nutri speranța că există întotdeauna șansa de a reconstrui o familie. Nimic nu poate înlocui ce a fost înainte („familia" înseamnă că „nimeni nu trebuie să fie uitat"), dar unele întâlniri noi pot înfrumuseța viața. În mod simbolic, casa arsă nu este abandonată, ci este reconstruită, printr-un efort colectiv, de Lilo, Stitch, Nani, David, Jumba și Pleakley, ba chiar este îmbunătățită pentru a putea găzdui noul clan. În aceeași idee, Stitch este inclus în fotografia de familie inițială, și așa se înlocuiește bucata arsă: el pansează rănile, dar nu le ia locul părinților. Ba mai mult, tot mai multe fotografii, mărturie a momentelor plăcute petrecute de noua familie, completează albumul și demonstrează astfel reușita acestei familii: deși

este reconstruită, atipică și imperfectă, familia poate fi fericită și solidară.

Mesaje-cheie

- Familia „perfectă" este cea pe care o construim în viața de zi cu zi.
- În pofida dificultăților și diferențelor, datorită atașamentului reciproc, se pot naște relații frumoase.
- Fericirea nu trebuie căutată la celălalt capăt al lumii, de cele mai multe ori o găsim în preajma noastră.
- O minte deschisă, un suflet deschis, acceptarea diferențelor, capacitatea de a ne schimba și de a aprecia legăturile cu ceilalți sunt soluțiile prezentate de acest film de animație, pentru a putea construi sau reconstrui o familie.

Lilo are o familie la începutul filmului? Dar la sfârșit? Care este familia ei?
Cum îți dai seama că aceste persoane alcătuiesc o familie?
Unde este familia lui Stitch?
Ce înseamnă „familie" pentru tine?

2. CONFLICTUL, PRIETENUL NOSTRU

În fiecare poveste există numeroase conflicte, dar trebuie să recunoaștem că în *Lilo și Stitch* sunt o droaie. Prima scenă care le prezintă pe Nani și Lilo este reprezentativă. Nani, care trebuia să-și ia surioara de la dans, ajunge prea târziu și nu o mai găsește. Enervată că nu a ascultat-o, fuge s-o caute, dar Lilo s-a încuiat în casă. Urmează țipete, plânsete, reproșuri și, în fine, se ajunge la o împăcare. Această scenă este interesantă, căci ea permite abordarea conflictului din două unghiuri diferite, într-o discuție cu copilul: rolul conflictului și gestionarea acestuia.

A. LA CE AJUTĂ CONFLICTUL?

Nani și Lilo par să fi ajuns, amândouă, la limita suportabilității. Lilo se simte singură și respinsă de toate fetițele de vârsta ei; Nani nu știe cum să mai procedeze pentru a face față tuturor problemelor: de la muncă, de acasă și legate de dorința de a rămâne alături de sora ei. Fetele se gândesc numai la problemele lor, nu mai suportă nimic și nu se mai înțeleg. Într-o asemenea stare, nu se mai poate discuta: fiecare e obsedată doar de propriile probleme. Conflictul pare inevitabil. Nu-și mai pot ține suferința în frâu, izbucnesc de furie și astfel are loc o descărcare afectivă salvatoare. Cuvintele pe care și le spun sunt grele, fac rău, dar le ajută să se descarce, și asta le calmează. Cele două surori pot purta acum un dialog, pentru a găsi o soluție. Lilo spune ce simte („Nani, prefer să fii sora mea, nu mama mea"), iar, astfel, redefinind rolurile, o eliberează pe sora ei de o greutate, dar se eliberează și pe sine de presiunea interioară. În mod intuitiv, ea atenuează cele două probleme inițiale: nu se mai simte atât de singură, iar Nani nu

trebuie să se străduiască atât de mult să gestioneze toată situația. Conflictul are, așadar, o funcție pozitivă în acest caz, căci eliberează tensiunile, menține legătura dintre fete și le ajută să ajungă la un consens. Această abordare constructivă a conflictului, care nu este tot timpul atât de încordat, îl poate liniști pe copilul-spectator în privința a ceea ce poate trăi sau observa în familia lui.

B. CUM POATE FI GESTIONAT CONFLICTUL?

În această scenă, cele două surori, diferite și opuse în fond, sunt foarte apropiate ca formă. Ele par să gestioneze conflictul în același mod:

• **Izolarea:** „Du-te în camera ta!“, „Sunt deja în camera mea!“ Odată încheiat conflictul, această fază este deseori necesară pentru a atenua presiunea. Ea permite fiecăreia dintre fete să se reconcentreze asupra sa și să privească altfel lucrurile (la propriu și la figurat) pentru a analiza situația cu mai mult calm.

• **Defularea:** Lilo și Nani țipă fiecare într-o pernă, cât pot de tare, și poate și plâng puțin. Această ultimă etapă de detensionare contribuie la „evacuarea“ tuturor emoțiilor, care abia așteptau să fie eliberate.

• **Apropierea:** Această etapă este indispensabilă pentru a ajunge la un consens. Când Nani se reapropie de sora ei și când Lilo acceptă discuția, ambele fete renunță la orgoliul lor și la problemele lor, pentru a restabili relația. Acest demers, care vine înainte de a se ajunge la un compromis, este în sine o dovadă de dragoste.

• **Discuția:** După ce au dat frâu liber emoțiilor și s-au calmat, fetele sunt mai dispuse să se asculte una pe cealaltă, iar cuvintele pe care și le spun sunt mai corecte, mai chibzuite, mai binevoitoare. Discuția se poartă cu mai multă ușurință pe tema lucrurilor

cu adevărat importante și astfel soluțiile apar de la sine. Simțul umorului și sinceritatea celor două fete le sunt de mare folos în această etapă. Ele nu pot rezolva toate problemele, dar când conflictul ia sfârșit, legăturile dintre fete sunt mai solide și găsesc soluții noi pentru a îmbunătăți lucrurile.

Pe parcursul acestor etape, copiii, dar și părinții vor putea găsi idei noi pentru a-și îmbunătăți propriul mod de a gestiona conflictele. Fiecare familie poate face acest lucru în felul ei, potrivit propriilor ritualuri, respectându-se reciproc. Lilo experimentează și alte soluții când încearcă să-l ajute pe Stitch să se calmeze. De pildă, încearcă să-i schimbe gândurile, oferindu-i cafea, invitându-l să creeze ceva sau spunându-i o poveste. Îi oferă obiective precise, vizuale, precum o fotografie a lui Elvis sau un test de desen pentru măsurarea răutății. Toate aceste strategii, create cu multă inventivitate și inocență, nu sunt însă neapărat eficace, dar au meritul de a contribui la menținerea relației și la atenuarea conflictelor interioare ale lui Stitch.

Consensul la care se ajunge nu este întotdeauna cel așteptat, dar relația progresează în mod evident.

Mesaje-cheie

- Certurile și gestionarea lor sunt importante pentru a face o relație să dureze.
- Oamenii care se iubesc se pot certa uneori, pentru ca mai apoi să poată discuta în mai bune condiții.
- Există soluții pentru a ne calma singuri (să privim altfel lucrurile, să ne descărcăm tensiunile) sau în doi (să ne apropiem, să discutăm).

Cum procedează Lilo pentru a se calma atunci când este nervoasă?
Ce face Stitch pentru a se calma?
Crezi că Nani și Lilo se iubesc, deși se ceartă?

3. DEPĂȘIREA DETERMINISMULUI

Stitch a fost creat de Jumba și a fost programat cu scopul de a face rău în viața cât mai multor persoane. El se confruntă însă cu o situație care nu a fost anticipată de creatorul său: acolo unde a aterizat nu există un oraș mare pe care să-l distrugă. Stitch trebuie să-și găsească, așadar, singur un nou scop și, pentru a-și redefini viața, el va trebui să depășească determinismul creării sale. Numai că nu-i va fi deloc ușor.

După o fază de îndoială și rătăcire, o va lăsa pe Lilo să preia inițiativa pentru a-l ajuta să se schimbe. Fetița, naivă, îi propune să devină un „cetățean-model", precum Elvis. Neavând altă soluție, Stitch acceptă să se pregătească pentru a deveni o copie a acestei personalități perfecte, cum o consideră Lilo. Faptul de a deveni un altul are consecințe. Nani pierde toate șansele de a obține o slujbă, iar Stitch face numai prostii, şi natura lui profundă explodează, căci a fost prea mult afectată (vezi scena de pe plajă, în care Stitch cedează nervos).

Nici după acest eșec, Stitch nu știe cine este: nu poate fi nici monstrul creat de Jumba, nici cetățeanul-model visat de Lilo. Datorită lui Lilo, Stitch descoperă anumite emoții (bucurie, tristețe), unele plăceri (surfingul, ukulelele) și unele legături (atașamentul său față de Lilo). Toate acestea nu-l ajută însă; el se simte în continuare pierdut, nu știe care îi este locul. Simte nevoia să se izoleze pentru a descoperi cine este cu adevărat și își imaginează că, dacă își va găsi „familia adevărată", va găsi şi niște răspunsuri.

Trecutul său nu-i dă însă pace, Jumba încearcă să-l captureze din nou. Încercând să se opună destinului ce i-a fost trasat, Stitch distruge o mulțime de lucruri: casa și toate relațiile construite în ultimul timp (cu Lilo și Nani). Din păcate însă, Lilo plătește

prețul acestei nevoi pe care o are extraterestrul de a scăpa de trecutul său, căci ea este răpită de căpitanul Gantu, în locul lui.

În această situație, Stitch scoate la iveală adevărata sa natură, fără să-și mai pună întrebări. El decide să-și accepte originea și s-o transforme într-o nouă forță. Jumba, care a făcut totul până atunci pentru a-l recupera, acceptă, în cele din urmă, cu multă ușurință să-i vină în ajutor („Ce? Crezi că, după tot ce ai făcut, te voi ajuta?"; „Da"; „Bine"). El găsește astfel modalitatea de a o atrage pe Nani de partea sa, punând în evidență binele lui Lilo, elementul comun care îi unește. Legătura care se creează, în cazul lui Stitch, între originea lui (Jumba) și noua sa viață (Nani) marchează în mod simbolic începutul procesului de acceptare de sine. În această situație atipică, Stitch își exprimă în egală măsură originea de monstru haotic, care simte nevoia să distrugă (aruncă un camion într-un vulcan), dar și afecțiunea pe care o are pentru Lilo, pentru viață și creație (are grijă să nu mai facă rău nimănui, nici măcar unei muște). După ce a salvat-o pe Lilo, Stitch pare să-și fi găsit echilibrul. Nu mai fuge de trecutul său, nici de ceea ce este sau de ceea ce ar putea deveni. Își acceptă soarta, pe care o va decide președinta Marelui Consiliu, și își propune ca de acum înainte să pună interesul comun mai presus de al său. Stitch a știut să renunțe la condiția lui inițială și s-a schimbat în profunzime pentru a-și construi propria identitate. Iar aceasta se vede, căci președinta, după ce constată cât de mult s-a schimbat Stitch și că s-a împăcat cu sine, își schimbă verdictul. Ea își dă seama că Stitch nu mai este o amenințare nici pentru el, nici pentru cei din jur, așa că îi dă voie să rămână pe Pământ.

Faptul că Stitch s-a putut accepta așa cum e, în pofida dificultăților și determinismului din genele sale, poate fi o sursă de inspirație pentru spectator. Povestea lui insuflă speranța că lucrurile pot fi schimbate, chiar și atunci când totul pare să fie predefinit. De pildă, un copil plăpând, căruia i s-a spus întotdeauna

că nu poate face sport, se poate inspira din povestea lui Stitch, pentru a se implica într-o activitate sportivă și pentru a depăși, în felul său, determinismul biologic și social. Astfel, va putea afla cine este cu adevărat: un echilibru unic între ceea ce a fost și ceea ce vrea să fie, între punctele lui forte și slăbiciunile sale, între erorile sale și realizările sale și, în fine, între acțiunile lui autonome și sprijinul apropiaților săi.

Mesaje-cheie

- Pentru a ne găsi locul potrivit, o etapă importantă este să ne acceptăm așa cum suntem.
- Nimeni nu știe mai bine decât noi înșine cine suntem.
- Pentru a fi fericiți, trebuie să ne găsim echilibrul interior.

De ce este Stitch tulburat când își dă seama că pe insulă nu există orașe mari?
Stitch este obligat să fie un monstru?
Stitch poate deveni Elvis?
La sfârșitul filmului, Stitch a devenit un cetățean-model (și un ins mai înțelept)? Este un monstru? Sau ce altceva ar putea fi?

4. CUM SĂ GESTIONĂM RESPINGEREA

Lilo are parte de un fel de „hărțuire cotidiană". În mod concret, fetele de vârsta ei râd de ea și nu se joacă cu ea. Grupul pare să se lase antrenat de o fetiță mai orgolioasă, dar, la urma urmei, toate o jignesc. Vorbesc urât despre ea („Fetița asta e nebună") și fug de ea, de parcă ar fi un animal sălbatic și contagios („Sper că nu ești turbată"). Nimic din ceea ce face Lilo nu este cum trebuie: poveștile pe care le spune, păpușa ei, nici măcar „câinele" ei, când îl prezintă pe Stitch. Ea este altfel, iar fetițele o fac să plătească foarte scump acest lucru.

Lilo pare să-și dea seama că problema îi aparține, în sensul că ea nu seamănă cu ceilalți („Mă tratează de parcă aș fi diferită"), iar acest lucru o face să fie nefericită. Nu mai știe cum să reacționeze și oscilează între respingerea acestei lumi ostile (violență) și dorința de a se conforma (eforturi pentru a se integra). Acest comportament ambivalent, care alternează între agresivitate și ipocrizie, accentuează latura ei bizară și sporește respingerea. Lilo pare extrem de nefericită atunci când este tot timpul singură, mai ales că își dorește să se joace cu păpușile, la fel ca toate celelalte fetițe de vârsta ei. Ea își abandonează păpușa, care este și ea atipică și îi seamănă, căci i se pare inutilă de vreme ce nu o ajută să se integreze în grup. Se întoarce însă, își recuperează păpușa și o strânge în brațe, de parcă ar vrea să scape de cumplitul sentiment de izolare care o macină.

Lilo nu pare să-și poată ține în frâu frustrarea, furia și tristețea. Se simte neputincioasă, căci toate tentativele de integrare par să fi eșuat până acum. Simțindu-se singură și având atât de puține posibilități de a comunica, Lilo cedează și face „prostii", fapt care o afectează tot pe ea mai târziu. Violența o izolează și mai mult,

căci nu se mai poate duce nici la cursurile de dans (pentru că a lovit-o pe „șefa" grupei, iar profesorul i-a interzis să mai vină); din cauza repetatelor ei gesturi necugetate, Cobra Bubbles se gândește că nu este în siguranță în custodia surorii ei. Lilo este prinsă într-un adevărat cerc vicios, în care faptul că e diferită o izolează, iar singurătatea o marginalizează.

Ceea ce este interesant în acest film este faptul că, la sfârșit, Lilo nu se împrietenește cu cele care-i erau „dușmance". Ea își îndreaptă atenția spre alt grup (cu Stitch în capul listei), care i se potrivește mai bine și care știe s-o aprecieze așa cum este. Datorită noilor ei prieteni, Lilo își recapătă încrederea în ea și se simte mai puțin devalorizată de unele remarci răutăcioase care persistă. Mediul în care trăiește nu se schimbă, dar Lilo se schimbă, își modifică percepțiile și se bucură mai mult de viață din momentul în care se acceptă așa cum este. Acest film oferă posibilități interesante pentru a-i ajuta pe copiii care nu știu cum să reacționeze la glumele proaste care se fac pe seama lor. Evoluția lui Lilo este liniștitoare, căci ea îi ajută pe copiii care văd

filmul să se simtă mai puțin singuri când sunt respinși de ceilalți și să își recapete speranța, propunându-le soluții pentru a se simți acceptați. Lilo le arată tinerilor spectatori că lumea nu poate fi întotdeauna schimbată, dar că ei se pot adapta la ea, rămânând în același timp ei înșiși.

Mesaje-cheie

- Nu ne putem potrivi cu toate grupurile, există însă întotdeauna un grup care ni se potrivește.
- Este posibil să devenim mai buni pentru prietenii noștri (cum face Stitch), dar este periculos să încercăm să devenim altcineva (ceea ce încearcă să facă Lilo, fără succes, la începutul filmului).
- Violența are șanse mai mari să conducă la un mecanism nociv decât la o soluție.
- Încrederea în sine și acceptarea de sine înlesnesc procesul de integrare.

Lilo are prietene?
De ce râd de Lilo fetele de la cursul de dans?
Ce părere ai despre modul în care reacționează Lilo atunci când copiii râd de ea?
Ai avut parte de astfel de scene (ai râs de alții sau alții au râs de tine)?
Cum reușește Lilo să-și facă prieteni noi?

5. JOC: COLORĂM EMOȚII

În film, Lilo îl ajută pe Stitch să înțeleagă cât este de răutăcios, cu ajutorul unui desen: un omuleț care îl reprezintă și care este colorat pe trei sferturi în roșu. „Ăsta este nivelul tău de răutate. E foarte ridicat pentru cineva atât de mic ca tine."

Pe baza acestei scene, eu propun un joc pentru a ne conecta în mod nuanțat cu emoțiile noastre. Uneori, copiilor (și chiar și

adulților) le este greu să recunoască sau să exprime nivelul lor emoțional de la un moment dat. Putem, de pildă, să-l invităm pe copil să-și coloreze starea emoțională dintr-o anumită zi, cum face Lilo, folosind conturul unui omuleț schițat în prealabil, și să creeze astfel un „contur colorat cu emoții". El trebuie să aleagă un cod al culorilor; mai departe răutatea poate fi înlocuită de o culoare pentru tristețe, durere, bucurie, gelozie sau dragoste, în funcție de ceea ce pare mai potrivit la momentul respectiv.

Atunci când copilul vrea și să vorbească despre ce simte, cu atât mai bine, însă latura vizuală și ludică sunt de ajuns cel mai adesea pentru a-l liniști sau ajuta. Putem repeta jocul „conturului colorat cu emoții" în mod regulat (zilnic sau săptămânal), pentru a putea observa evoluția copilului. Este un reper concret de progres care poate fi foarte motivant.

Acest joc poate fi modificat în fel și chip. Se poate juca cu un copil, cu un adult, de unul singur sau cu cineva care vrea să fie însoțit; coloratul poate fi realizat de unul singur sau în colaborare, pentru a înțelege o emoție sau pentru a o explica... De voi depinde să găsiți cele mai potrivite variante!

Secvențe din cabinet

Cu ocazia unei ședințe de terapie, o pacientă care se simțea foarte rău de câtva timp mi-a spus că este „plină" de suferință. Știam că-i plac desenele animate, așa că i-am propus jocul „conturului colorat cu emoții", pentru ca ea să-și poată exprima vizual această impresie. Prima dată când a colorat omulețul, a ieșit în întregime negru (culoare pe care o alesese să desemneze tristețea ei). Atunci și-a „văzut" pentru prima oară și cât se poate de clar suferința. Această imagine a ajutat-o să înțeleagă cât de nefericită este și a determinat-o să facă ceva să schimbe lucrurile. I-am spus să-și coloreze emoțiile de fiecare dată când ceva pozitiv o face să se simtă mai bine (ceea ce a ales să coloreze cu albastru). La sfârșitul ședinței, conturul colorat avea deja ochi albaștri, semn că înțelesese bine ce-i cerusem. Cu ocazia ședinței următoare, omulețul era negru cu

ochii și fruntea albastre; în ședința următoare și obrajii au devenit albaștri și așa mai departe. Treptat, transformarea culorilor pe suprafața omulețului mi-a dat de înțeles că am de-a face cu o persoană care se reconstruiește. Pe măsură ce albastrul câștiga teren, ea gândea mai pozitiv. Ba mai mult, a început să caute lucruri pozitive în viața ei. Desenele ei transmiteau imaginea unei persoane căreia îi mergea tot mai bine, iar omulețul devenea din ce în ce mai albastru. În cazul acestei femei, jocul de-a coloratul emoțiilor a creat un adevărat cerc virtuos al stării de bine.

VI.1

Frumoasa și Bestia

Date tehnice: 1991, Walt Disney Pictures, 87 min., animație tradițională.

Vârsta ideală: Începând de la 3 ani.

Personaje: Belle, o tânără dintr-un sat; **Maurice**, tatăl lui Belle, inventator; **Gaston**, cel mai chipeș bărbat din sat; **Bestia**, prinț blestemat, transformat în bestie de o vrăjitoare; **Big Ben**, ceas vorbitor, foarte protocolar; **Lumière**, candelabru, vorbăreț și festiv; **Madame Samovar** și **Zip**, ceainic și copilul ei, o ceșcuță de ceai foarte curioasă.

Teme abordate:

- **A vedea dincolo de aparențe.**
- **A avea dreptul la o a doua șansă.**
- **Sentimentul de singurătate: nu suntem niciodată cu adevărat singuri.**
- **Forța visurilor.**

REZUMAT

Într-un sat, Belle este o tânără visătoare, pasionată de lectură, care aspiră să aibă o viață ieșită din tipare. Ea este curtată de Gaston, un bărbat chipeș și puternic, dar grosolan și arogant, pe care Belle încearcă să-l descurajeze. Într-o bună zi, Maurice pleacă la oraș, dar se pierde pe drum, așa că, văzându-se singur și rătăcit, se duce să ceară ajutor la castelul blestemat. După ce își vine în fire și nu se mai teme, Maurice își dă seama că locuitorii castelului, care sunt obiecte însuflețite, par extrem de primitori. Nu același lucru se poate spune despre stăpânul castelului, o bestie înfricoșătoare și agresivă, care decide să-l azvârle pe Maurice în beci. Când Belle

îl găsește pe tatăl ei întemnițat și bolnav, îi propune stăpânului castelului s-o ia pe ea în locul tatălui ei. Bestia știe că numai o tânără care l-ar iubi cu adevărat și pe care ar iubi-o la rândul lui ar putea rupe vraja aruncată asupra lui și a castelului său, așadar acceptă oferta fetei, dar fără prea multă tragere de inimă.

Belle, după ce pleacă tatăl ei, se simte pierdută și refuză orice contact cu gazda ei, care pare tot mai nerăbdătoare. Speriată de o criză de furie a Bestiei, Belle fuge, dar întâlnește o haită de lupi, care sunt gata s-o omoare. Bestia intervine și o salvează, dar leșină din cauza rănilor pe care i le-au provocat lupii. Belle, impresionată de curajul Bestiei, îl duce înapoi la castel și îi îngrijește rănile. Din acel moment, Bestia și Belle se înțeleg tot mai bine și între ei se naște o adevărată afecțiune. Ocupanții castelului organizează un bal în speranța că iubirea dintre cei doi va rupe vraja. Din dragoste pentru Belle, Bestia o lasă să plece, să se ducă la tatăl ei bolnav. În sat, Gaston îi instigă pe toți locuitorii împotriva Bestiei și pornește un atac asupra castelului. Prințul, care nu mai simte dorința de a lupta, e gata să se lase călcat în picioare, dar Belle se întoarce la el. Fericit că și-a regăsit iubita, prințul își recapătă energia și își înfrânge dușmanul, căruia îi cruță însă viața. Gaston, încăpățânat, îl atacă din nou, dar își pierde viața. Prințul este rănit mortal, dar Belle îi mărturisește dragostea. Vraja se rupe imediat, iar Bestia redevine om, iar obiectele vorbitoare își recapătă forma inițială: de slujitori ai castelului. Viața își reintră în drepturi, iar Belle și prințul ei pot trăi de acum înainte fericiți împreună.

1. A VEDEA DINCOLO DE APARENȚE

În acest film de animație, fiecare dintre cele trei personaje principale ilustrează cât de înșelătoare pot fi aparențele.

Bestia are toate trăsăturile unui personaj negativ: are dinți ascuțiți, gheare, arată ca un animal sălbatic și trăiește într-un castel blestemat. Ba mai mult, este prezentat de la început ca un tip agresiv, fără suflet și plin de ură. Fără îndoială că poate înspăimânta pe oricine, mai ales pe primul venit, adică pe Maurice. În pofida tuturor acestor trăsături respingătoare, el este cel care îl întruchipează pe Făt-Frumos în această poveste.

Belle este o tânără fermecătoare și liniștită. Aspirațiile ei („Vreau să trăiesc o viață mai interesantă decât asta") și comportamentul ei (citește mult, își petrece timpul visând, nu o interesează căsătoria și chiar îndrăznește să-l refuze pe pretendentul la care râvnesc toate tinerele din sat) par să nu fie pe potriva poziției de fată cuminte, așa cum trebuie să fie la o fată de măritat. Toți locuitorii din sat o izolează, căci ea este altfel decât se așteaptă ei: „Frumusețea ei este fără seamăn. Dar sub chipul ei de înger se ascunde ceva ciudat. Nu seamănă cu nimeni".

Gaston este singurul pe care nu-l deranjează acest lucru, el o vrea de soție pe Belle doar pentru că este frumoasă: „Ea este fericita aleasă cu care mă voi însura [...], singura care este atât de frumoasă și care are norocul să fie aleasa mea!" Convins că fizicul lui atrăgător și cele câteva calități (precum forța, siguranța de sine și sprijinul necondiționat al alor săi) fac din el o ființă irezistibilă, lui nu-i pasă de părerea lui Belle.

Cei trei protagoniști ilustrează, în felul lor, câte o formă diferită de paradox între ceea ce se vede și ceea ce este, de fapt, fiecare. Bestia este un prinț cu chip de monstru, victima unei vrăji, cu chip de călău. Belle este o luptătoare, în loc să fie o femeie frumoasă și pasivă — așa cum se așteaptă societatea —, ea este o salvatoare cu aspect de victimă. Gaston este un monstru cu aspect de prinț, un călău cu față de salvator. Acest trio ilustrează în mod interesant cum pot fi schimbate rolurile atunci când măștile sunt date laoparte.

Numai că a vedea dincolo de aparențe presupune adesea timp și este nevoie în egală măsură de o minte deschisă, dar și de prudență. În povestea noastră, Belle este amabilă și înțelegătoare, dar nu este atât de naivă încât să creadă că binele domnește peste tot. Cu Gaston se poartă așa cum acesta merită, iar prima întâlnire cu Bestia se soldează cu un conflict între ei (fata devine prizoniera monstrului). Acest monstru o îngrozește și îi displace, îi ține piept cu hotărâre, îl refuză și nu-i dă ascultare. Încearcă chiar să fugă — deși își dăduse cuvântul că n-o va face —, căci ea îl consideră doar un monstru periculos. În pofida tuturor acestor tensiuni dintre ei, Bestia își riscă viața pentru a o salva din ghearele lupilor, demonstrând astfel pentru prima oară curaj și omenie. De atunci, atitudinea lui Belle se schimbă. Curiozitatea și imaginația o ajută să înțeleagă și să accepte binele, chiar și când se arată în contexte neașteptate. Deși continuă să fie prudentă, ea îi permite totuși Bestiei să o protejeze și să devină un sprijin pentru ea. Datorită compromisurilor pe care le face fiecare, Bestia se străduiește să-și răscumpere vina și treptat lasă să i se întrevadă bunătatea și generozitatea. Dorința lui de a o face fericită pe Belle, mai întâi pentru a se salva (vrea să rupă vraja)

și apoi pentru că o iubește necondiționat (o lasă să plece la tatăl ei bolnav), îi conferă calitățile unui adevărat erou: este capabil să acționeze, în pofida dificultăților, și să se schimbe.

Această descoperire treptată și pozitivă a celuilalt îl poate determina pe spectator să-și pună întrebări privind propriile prejudecăți legate de aparențe și să-l inspire să se deschidă, cu prudență, către ceilalți. Copilul poate constata că, dacă are răbdare să cunoască pe cineva, este posibil să fie surprins, în sens pozitiv (ca în cazul Bestiei), dar și negativ (Gaston). Povestea nu ne îndeamnă să vedem binele pretutindeni, ci susține ideea că, dacă îi acordăm o șansă unei persoane, îi oferim posibilitatea de a arăta cine este cu adevărat. În această poveste, nu Belle încearcă să vadă dincolo de aparențe, ci Bestia e persoana care face efortul necesar pentru a se arăta cine este cu adevărat. La începutul poveștii, alchimia între cei doi se poate crea numai atunci când se stabilește un echilibru între deschiderea binevoitoare a lui Belle și schimbarea Bestiei. Lumea îi poate descoperi atunci pe bărbatul care se ascunde în trupul Bestiei și pe prințesa care se ascunde în fetișcana ciudată. Transformarea finală ne dă de înțeles că, atunci când iubești pe cineva, aparențele dispar și lasă locul „chipului" real al ființei dragi.

Mesaje-cheie

- Oamenii nu sunt întotdeauna ceea ce par a fi.
- Dacă ne deschidem mintea, îl putem înțelege pe celălalt, îi putem înțelege diferențele, dar aceasta nu înseamnă că trebuie să acceptăm și lucrurile care ne displac la el.
- Este important să ne implicăm cât mai mult, pentru a ne elibera de aparențe, și să nu ne închidem într-un rol care nu ne aparține.
- Dragostea ne poate face „frumoși".

Ce îți place la Belle/Gaston/Bestie?
Ce nu îți place la Belle/Gaston/Bestie?

Ți se pare că Belle e ciudată, așa cum spun ceilalți despre ea?
De ce Gaston este personajul negativ al filmului, deși este puternic și frumos?
Are dreptate Belle când alege Bestia în locul lui Gaston?
De ce?

2. DREPTUL LA A DOUA ȘANSĂ

În primele minute ale filmului, povestitorul ne explică ce i s-a întâmplat Bestiei, odinioară prinț într-un frumos castel. O vrăjitoare, deghizată în bătrână, a venit la castel și i-a cerut s-o găzduiască. Tânărul prinț, pe atunci foarte egoist și superficial, a refuzat să o primească. Vrăjitoarea a încercat să-i dea o primă șansă și l-a avertizat că nu trebuie să se ia niciodată după aparențe.

Chiar dacă pedeapsa poate părea prea severă, vrăjitoarea a încercat, de fapt, să-l ajute pe prinț. Sau, mai exact, i-a acordat o a doua șansă de a se ajuta singur. Ea nu l-a distrus, ci i-a oferit ocazia să înțeleagă, să învețe și să-și găsească izbăvirea: dacă prințul acceptă să se schimbe și să renunțe la egoismul său, își va putea

redobândi viața de om. Datorită vrăjii, el trebuie să-și asume responsabilitățile, iar faptul că vraja i-a afectat pe toți locuitorii castelului simbolizează consecințele comportamentului unui singur om asupra anturajului său. În cazul prințului, acesta nu trebuie doar să-și repare greșeala, ci mai degrabă să se repare pe el însuși și astfel pe toți din jurul său. Oferindu-i posibilitatea de a rupe blestemul prin acțiunile sale, vrăjitoarea îi demonstrează că are încredere în el și în capacitatea lui de a se schimba și de a dărui ceva important supușilor săi, lui însuși și viitoarei lui soții. Pentru a înțelege că aparențele sunt uneori înșelătoare, Bestia trebuie, la rândul său, să determine pe altcineva să vadă dincolo de aparențe. Soarta îl silește să găsească un remediu nefericirii lui și să-și umple sufletul lipsit până atunci de iubire.

În mod simbolic, vrăjitoarea o poate reprezenta pe mamă, care, întristată de aroganța și atotputernicia copilului (prințul), încearcă să-l ajute să devină un om mai bun și mai fericit. Această pedeapsă sub formă de transformare este foarte evidentă și deci foarte accesibilă copilului-spectator. Părintele poate iniția astfel un dialog despre noțiunea de „pedeapsă", sau mai exact despre nevoia de „reparație", care îi oferă ocazia copilului să se gândească și să învețe din greșelile lui, pentru a crește și a-i fi mai bine.

După ce este „pedepsit", Bestia se izolează mai întâi și se închide în sine, pentru a nu resimți schimbările impuse de soartă. Are nevoie de timp pentru a conștientiza această nouă realitate. Cu toate acestea, în pofida refuzului inițial, profită de șansa pe care o are atunci când hazardul (sau poate vrăjitoarea?) i-o trimite pe Belle. Treptat, el acceptă să-și schimbe obiceiurile, felul în care merge, vorbește, mănâncă... Își redobândește calitățile de odinioară (ținuta, eleganța, manierele) și este dispus să accepte noile calități, pe care Belle îl ajută să și le descopere (generozitate, curiozitate, bunătate, simțul umorului). Acest prinț, care odinioară nu părea să se gândească decât la el însuși, este acum

capabil să asculte sfaturile celor din jur, este gata să-și rișteviața pentru altcineva și, în special, se îndrăgostește cu adevărat. Orgoliul său nemăsurat, care a provocat vraja (pedeapsa), dispare pentru totdeauna atunci când Bestia o lasă pe Belle să plece. Prințul, conștient că vraja nu va mai fi ruptă niciodată dacă Belle îl părăsește, este dispus de acum să renunțe la salvarea sa prin dragoste, demonstrând astfel că fericirea fetei este mai importantă pentru el decât propria-i existență.

Când are loc confruntarea finală pe acoperiș, Gaston are și el dreptul la a doua șansă, căci Bestia îi cruță viața. Spre deosebire de Bestie, acesta nu se schimbă, rămâne pradă orgoliului său nemăsurat. El pierde astfel ocazia de a se schimba, iar ceea ce este și mai rău e că încearcă să comită ireparabilul (o crimă), lucru pentru care va plăti cu viața.

Transformarea Bestiei marchează ruperea vrăjii, sfârșitul pedepsei reparatorii. Bestia a știut să iubească și să se facă iubit, a știut să-l pună pe „celălalt" mai presus de sine, iar răsplata este la înălțimea eforturilor sale. Prințul redevine om, la fel și toți curtenii săi. Castelul este din nou scăldat în lumină și pare binecuvântat de îngeri (sau de vrăjitoare bune). Lucrurile nu sunt însă ca înainte, căci Bestia a dobândit o inimă capabilă de iubire și fericire.

Mesaje-cheie

- Fiecare om are dreptul să greșească.
- A avea o a doua șansă presupune să știi să profiți de ea (chiar dacă acest lucru înseamnă să aștepți momentul oportun).
- Eroul știe să renunțe la orgoliul său, pentru a se putea schimba.
- Este important să-ți asumi și să-ți înțelegi greșelile, pentru a le repara.
- O pedeapsă reparatorie ne poate ajuta să ne reconstruim.
- Greșeala înseamnă excludere, pedeapsa aduce integrarea.

Ce părere ai despre blestemul vrăjitoarei? Dar despre acea vrăjitoare?

Dacă ai fi în locul ei, l-ai pedepsi și tu pe prinț? De ce și în ce fel?
De ce a ales vrăjitoarea această pedeapsă?
Cum îl poate ajuta pedeapsa pe prințul-Bestie?
Toată lumea are dreptul la o a doua șansă?
Ce face Bestia pentru ca Belle să-l poată iubi?
De ce se rupe vraja la sfârșitul poveștii?
Crezi că Bestia a înțeles mesajul vrăjitoarei?

3. SENTIMENTUL DE SINGURĂTATE: NU SUNTEM NICIODATĂ CU ADEVĂRAT SINGURI

Filmul *Frumoasa și Bestia* este în egală măsură povestea a două inimi solitare care își găsesc perechea. Bestia este izolat în castelul său; prințul vrăjit nu mai seamănă cu un om, nu acceptă niciun sprijin, iar singurele persoane din jur sunt, de fapt, niște obiecte, prin urmare el este singura ființă cu adevărat vie din castel. În mod oarecum similar, Belle este și ea foarte singură la începutul filmului. Îl are ca aliat doar pe tatăl ei, dar nu are niciun prieten, nici măcar un animal de companie. Cântecul care ne-o prezintă (*Belle*) evidențiază această particularitate. Tânăra este înconjurată de locuitorii satului, dar ea este altfel decât ei („Oamenii sunt ca niște străini pentru mine"). Belle și Bestia sunt, așadar, amândoi două ființe singure în mijlocul tuturor.

Sentimentul de singurătate este universal, îl face pe spectator să se gândească la propria-i experiență de viață, mai ales dacă vizionează filmul într-o perioadă în care se simte izolat. Din păcate, acest lucru este des întâlnit în cazul copiilor și adolescenților (și chiar al adulților în curs de schimbare), care evoluează uneori atât de repede, încât pot avea impresia că sunt singuri în mijlocul tuturor apropiaților care nu-i înțeleg. Datorită proiecției și

identificării, cei doi eroi ai acestei povești pot deveni o formă de sprijin pentru spectatori, capabili să îi liniștească și să-i însoțească atunci când se simt singuri. Astfel, spectatorul nu se mai simte singur, căci el împărtășește același sentiment de izolare cu personajele principale, cu niște persoane suficient de interesante, încât povestea lor să merite să fie istorisită. În plus, spectatorul reușește să se dezvinovățească: *iată, și alte persoane bune pot simți aceleași lucruri ca mine, deci nu doar personajele negative se simt singure.* Apoi, pentru că este un basm, spectatorul știe de la bun început că Belle și Bestia nu vor rămâne toată viața singuri. Singurătatea lor, care este, firește, trecătoare, îl poate determina pe spectator să împărtășească și să dezvăluie o formă de tristețe, fără să-i fie teamă că aceasta îl va copleși. Chiar dacă uneori se simte diferit și exclus, povestea îi alimentează speranța că lucrurile pot evolua și că este posibil să-și găsească prieteni care-i seamănă, mai ales dacă își deschide sufletul pentru a-i primi în viața sa.

Atunci când Belle și prințul sunt, în sfârșit, împreună, eliberați de povara singurătății, modul în care percep lumea se schimbă de la sine. În mod simbolic, castelul își deschide porțile pentru toți,

obiectele din jur redevin oameni, iar cuplul se simte, în sfârșit, înconjurat, în sens propriu și figurat, de toți locuitorii regatului.

Mesaje-cheie

- Oricine se poate simți singur la un moment dat.
- Uneori, cum spunea poetul francez Alphonse de Lamartine, „o singură ființă îți lipsește, iar fără ea totul e pustiu".
- Sentimentul de singurătate poate reduce capacitatea de a vedea oportunitățile, dar există și persoane dispuse să ne accepte lângă ele.
- A ști să îți deschizi sufletul, deși ți-e teamă, te ajută să-ți găsești perechea și să vă găsiți împreună puncte comune.

La începutul filmului, Belle are prieteni?
De ce este singură?
Cum suportă Belle faptul că este diferită de ceilalți?
Cum se simte Bestia în castelul său la începutul filmului?
Cum reușesc Belle și Bestia să nu mai fie singuri?

4. FORȚA VISURILOR

Dacă Bestia a știut să profite de ocazie pentru a-și repara greșelile din trecut, Belle a știut să-și joace șansa pentru a-și trăi visul. Încă de la început, ea contrastează cu viața tihnită a satului din care provine. În loc să muncească sau să se mărite și să-și crească copiii, precum toate femeile din jur, Belle preferă să citească și să viseze ca un copil. Tot ceea ce face ea se deosebește total de ceea ce fac ceilalți. Datorită lecturilor, ea vorbește altfel, înțelege mai bine lumea. Când dă paginile cărților, Belle călătorește și refuză să se conformeze unui mod îngust de a vedea lucrurile și de a înțelege viața. Ea își îmbogățește sufletul și mintea cu experiențele altora, ceea ce o încurajează să accepte aventura care i se oferă. Ceea ce este „ieșit din comun" nu o sperie, căci ea descoperă astfel de lucruri ieșite din comun în fiecare zi în lecturile

ei. Imaginația atât de bogată a lui Belle, alimentată de cărțile pe care le citește, o îndeamnă să viseze la o altfel de viață. Iar visul ei se transformă încetul cu încetul într-un obiectiv. Faptul că are un scop clar și motivant o ajută să refuze fără nicio reținere propunerile care i se fac, precum cea a lui Gaston. Belle știe ce contează pentru ea („un prieten care să mă înțeleagă și sute de cărți") și ce depinde de ea („nu-mi pierd vremea cu tot felul de bârfitori"). Nu-i pasă dacă oamenii o evită și nu-i mai vorbesc, ea vrea să se simtă în largul ei și preferă să nu le dea atenție. Viziunea ei limpede și personală despre viață îi permite să-și recunoască visurile atunci când ele devin realitate.

Deși și-a stabilit niște obiective atât de precise, tot mai are de-a face cu mistere și surprize uneori, care o pot destabiliza. Bestia nu seamănă deloc cu ceea ce-și imagina Belle: „Nu seamănă deloc cu Făt-Frumos". Treptat, ea ajunge să recunoască în această nouă relație tot ceea ce are cu adevărat valoare pentru ea: un prieten și speranța unei vieți diferite („Tu, dragă prietene, [...] mi-ai zâmbit, dar ieri încă nu observasem"). Îi este cu atât mai ușor să accepte dramul de necunoscut și aventura din povestea ei, căci este pregătită pentru asta datorită lecturilor ei, ba, mai mult, de

acum înainte, devine eroina acestor întâmplări: „Ceea ce trăiesc este cel mai pasionant roman și toată povestea asta mă încântă".

Această sete de lectură, prezentată în poveste ca o calitate esențială a lui Belle, poate stârni sau încuraja la unii copii dorința de a citi. În plus, părinții ar putea discuta cu ei despre noțiunea de „vis", în sensul de evadare, de proiecție, cu ajutorul imaginației, într-un viitor luminos. Totul începe cu un vis... Asta nu înseamnă însă că toate visurile se împlinesc, dar, dacă învățăm să visăm și să recunoaștem indiciile care ne conduc spre împlinirea lor, este posibil să ne construim o viață pe gustul nostru.

Mesaje-cheie

- Lectura poate dezvolta imaginația și o minte deschisă.
- Dacă visăm cum vrem să fie viața noastră, avem șanse mai mari să ne trăim la un moment dat visurile.
- Pentru a ne atinge obiectivele, trebuie să ținem minte ce are cu adevărat valoare și să știm să ne adaptăm la detalii.

De ce îi plac lui Belle atât de mult cărțile?
La începutul filmului, ce viață visează ea să trăiască?
La sfârșitul filmului, viața ei seamănă exact cu visurile ei?
Este important să existe diferențe?
Ce înseamnă o viață de vis pentru tine?
Vrei să-ți povestesc visurile mele din copilărie?

5. JOC: „CONSTRUIEȘTE-ȚI VISURILE"

Belle visează să aibă un prieten care s-o înțeleagă. Bestia visează dragoste și iertare. Oare spectatorii își cunosc la fel de bine visurile? Acest joc îi invită pe copii să deseneze, ceea ce îi face să viseze. Astfel, ei se pot distra, stimulându-și, totodată, imaginația, creativitatea și capacitatea de a se proiecta într-un viitor care să le semene, ceea ce le va spori și optimismul. Acest joc este cu atât mai interesant cu cât, până la circa 7 ani, copiilor le este greu să

se proiecteze în viitor, noțiune care este încă prea abstractă pentru ei. Desenul este, așadar, o soluție interesantă pentru a le da un reper vizual, concret, pentru a-și putea reprezenta un viitor mai mult sau mai puțin apropiat, mai mult sau mai puțin real. Pentru a facilita această abordare, părintele poate propune teme specifice, bazate pe visurile copilului:

• pe termen scurt: „Îți poți desena ziua la care visezi pentru mâine? Dar weekendul, cum ar arăta?"

• pe termen mediu: „Îmi poți desena vacanța la care visezi? Dar Crăciunul la care visezi?"

• pe termen lung: „Îmi poți desena casa la care visezi? Ocupația la care visezi? Familia visurilor tale?"

• ceva imaginar: „Să ne închipuim că nu există nicio limită; cum arată lumea la care visezi?"

Faptul că jocul este ghidat (pentru că propunem o temă) favorizează o minte deschisă, oferind căi noi de explorare în creație. Acest joc este un excelent vector de comunicare, căci părinții vor fi atenți la opera copilului lor și îi pot chiar ajuta pe cei mai mici să-și concretizeze ideile pe hârtie. De altfel, părinții pot profita de ocazie pentru a desena și a-și povesti propriile visuri, pe care le-au

împlinit deja sau pe cale să fie realizate; la fel, părinții pot discuta despre alte visuri personale, care nu vor deveni, probabil, niciodată realitate, dar care au avantajul de a le face bine când se gândesc la ele. Când un părinte se implică în joc cu copilul și folosește desenul pentru a vorbi despre sine — continuând totuși să-și asculte copilul —, îi transmite acestuia că este o persoană capabilă să se implice, să se proiecteze și să împărtășească cu el tot felul de lucruri. Acest model de comunicare îl poate determina pe copil să mărturisească anumite secrete și să se implice în joc. În plus, copilul, chiar dacă numai ascultă sau doar observă, se îmbogățește cu experiența de viață și emoțiile transmise de părinți. El descoperă o lume nouă, ca atunci când citește o carte pasionantă.

Cu cât visăm mai mult, cu atât mai mari sunt șansele noastre ca visurile să devină realitate. Dacă obiectivele ne sunt clare în minte, acestea devin mai concrete și mai ușor de atins. Copilul (și adultul) care știe mai bine ce vrea se gândește cu mai multă ușurință la felul în care își poate atinge obiectivul și știe pentru ce anume face eforturi, ceea ce îl responsabilizează și îl motivează să reușească. Expresia artistică a obiectivului avut în vedere are avantajul de a-l concretiza, de a crea o imagine dintr-o idee, un reper care se păstrează și se ține minte mai ușor. Cu atât mai mult cu cât creierul interpretează în mod similar o situație trăită sau imaginată: dacă visăm la o reușită, putem resimți în mod real emoțiile pozitive, ceea ce ne sporește treptat încrederea în sine. Altfel spus, cu cât copilul își imaginează mai mult că reușește, cu atât mai mult îi cresc șansele de a crede în el și de a fi mai motivat. Este deci interesant să-l invităm să se exprime cât mai des despre cum își vede viitorul, plecând de la desene, pictură, sculptură (modelaj în plastilină) și chiar de la texte scrise (în cazul celor mai mari)... Toate acestea trebuie făcute în joacă, beneficiind de implicarea părinților, dar fără să-l forțăm pe copil să se exprime dacă nu vrea. Căci menirea jocului este întotdeauna de a ne distra.

IX.

Regele Leu

Date tehnice: 1994, Walt Disney Pictures, 89 min., animație tradițională.

Vârsta ideală: Începând de la 4 ani.

Personaje: Mufasa, regele ținutului leilor; **Simba**, fiul lui Mufasa și viitor rege; **Nala**, tânără leoaică, prietena lui Simba; **Zazu**, pasăre vorbitoare însărcinată să supravegheze regatul și pe Simba la nevoie; **Rafiki**, mandril care joacă rolul de înțelept al clanului; **Scar**, fratele lui Mufasa, care râvnește tronul; hienele, un trio care îl urmează pretutindeni pe Scar, în speranța că se vor alege cu hrană fără efort; **Timon**, o mică suricată, care îl „adoptă" pe Simba în junglă, împreună cu **Pumbaa**, un mistreț cu suflet mare, adepți ai filosofiei *hakuna matata* (nu-ți face griji).

Teme abordate

- **Ciclul vieții.**
- **Doliul după un apropiat.**
- **Filosofia *hakuna matata*.**
- **Acceptarea propriilor greșeli.**

REZUMAT

Simba, fiul regelui Mufasa, tocmai s-a născut. Toate animalele sunt reunite pentru ceremonia prezentării moștenitorului, cu excepția lui Scar, care îl consideră pe Simba un obstacol în calea accederii sale la tron. Prin urmare, îndată ce are ocazia, Scar profită de curiozitatea și de orgoliul lui Simba, pentru a-l incita să se pună în pericol. Simba și Nala scapă o zi de supravegherea lui Zazu și se duc în cimitirul elefanților. Acolo, cad într-o cursă și sunt atacați de hiene, dar sunt salvați prin intervenția lui Mufasa. Regele profită pentru a-i transmite fiului său o parte

dintre cunoștințele sale și pentru a consolida și mai mult legătura deja strânsă dintre ei. Peste puțin timp, Scar reușește să creeze o situație în care nepotul său este singur pe fundul canionului, pe unde trecea o cireadă de antilope. Se duce apoi după Mufasa, căruia îi spune că fiul său e în pericol. După ce îl salvează pe Simba, Mufasa încearcă să iasă din canion, dar fratele lui îl împinge înapoi și astfel îl ucide. Simba, care nu a văzut scena, găsește trupul lipsit de viață al tatălui său. Scar îl face să creadă că el este vinovat de această dramă și-i spune să fugă din ținut. Simba își ascultă unchiul și pleacă în deșert. Acolo este găsit de Timon și Pumbaa, care îl cresc ca pe unul de-al lor, potrivit filosofiei *hakuna matata* (nu-ți face griji). Departe de ai săi și de trecutul său, Simba devine mare și puternic. În timpul absenței lui, Scar a preluat puterea ținutului leilor și, cu ajutorul hienelor, l-a ruinat. Nala îl regăsește întâmplător pe Simba și îl imploră să se întoarcă, dar el se teme. Rafiki intervine și-l face să înțeleagă cât este de importantă poziția lui actuală în ciclul vieții. Simba, susținut de amintirea tatălui său și de noii săi prieteni, se întoarce în ținutul leilor. Unchiul său încearcă încă o dată să-l acuze că și-a ucis tatăl, apoi, convins că a câștigat partida, își mărturisește crima. Furios peste poate, tânărul leu reușește să-l elimine pe unchiul său, dându-l pradă hienelor. Simba devine noul rege, iar animalele revin în ținutul leilor, care-și recapătă treptat frumusețea. Iar pentru a completa ciclul vieții, Simba și Nala le prezintă animalelor noul moștenitor al regatului.

1. CICLUL VIEȚII

Filmul începe cu scena în care Simba este prezentat ca urmaș al tronului și se încheie cu nașterea urmașului lui Simba — aceste

secvențe (plus muzica de fundal) ilustrează ciclul vieții, tema cea mai importantă în această poveste. Această reprezentare îl poate ajuta pe copilul-spectator să înțeleagă că face parte dintr-un tot, dintr-un ansamblu mai mare decât el, care merge tot timpul înainte. Chiar dacă viața unui individ poate fi mai scurtă (precum cea a lui Mufasa) sau mai lungă, viața în sens larg este eternă.

Personajele se nasc și mor și își transmit valorile esențiale. Mufasa îi împărtășește lui Simba ideea că echilibrul naturii este delicat și că trebuie respectat și apărat. Leul mănâncă antilopa, dar și el, după moarte, se întoarce în pământ și devine iarba care hrănește o altă antilopă, care, la rândul ei, va hrăni, poate, un alt leu. Fiecare lucru se află la locul său în acest „ciclu etern". În mod simbolic, natura încetează să prospere când Simba încearcă să fugă și renaște când el își reia locul. Dacă copilul înțelege că face parte dintr-un echilibru armonios, el va înțelege cu ușurință ce impact au acțiunile sale asupra mediului (social și ecologic).

În plus, prin intermediul tânărului leu pe care îl vede evoluând pe parcursul diferitelor etape, copilul poate înțelege că a învăța,

a înțelege, a trăi, a transmite și așa mai departe sunt etape ale procesului natural de creștere.

Mesaje-cheie

- Ciclul vieții este etern.
- Echilibrul trebuie păstrat, pentru a menține armonia.
- A crește este o etapă firească a vieții, prin care copilul învață să-și înțeleagă lumea pentru a trăi mai bine în ea și pentru a-și transmite mai târziu experiența.

Ce se întâmplă la începutul filmului? Dar la sfârșit?
Care sunt punctele comune ale acestor două scene?
Care sunt deosebirile?
Ce sărbătoresc animalele în aceste două scene? De ce este important să se sărbătorească acest lucru?
Viața se oprește în loc atunci când moare Mufasa?
Cum îi poate transmite Mufasa fiului său experiența sa, după moarte?
De ce moare natura când Scar îi ia locul regelui?
Cum îți explici că totul reînvie când se întoarce Simba?
Cum poți tu păstra, în felul tău, echilibrul vieții?

2. DOLIUL DUPĂ PIERDEREA UNUI APROPIAT

Filmul, după ce le-a îndreptat atenția spectatorilor asupra vieții în sensul larg al cuvântului, se concentrează asupra unei vieți anume: aceea a lui Simba.

Simba nu se teme de nimic, pentru că își imaginează că îl va avea întotdeauna alături pe tatăl său, pentru a-l îndruma: „Tată? [...] Nimic nu ne va despărți niciodată, nu-i așa?“ Mufasa, cu multă bunăvoință și înțelepciune, îi vorbește despre ordinea firească a lucrurilor și îl pregătește cu multă grijă pe fiul său (și pe spectator) pentru sfârșitul care va să vină: „Timpul pe care-l

petrece un rege la conducerea țării seamănă cu drumul pe care-l străbate soarele de la răsărit la apus. Într-o bună zi, soarele va apune pentru mine și va răsări pentru tine, noul rege". Deși moartea lui Mufasa este prematură, ea este anunțată ca un fenomen natural și inevitabil. Moartea unui personaj principal este destul de frecventă în filmele de animație, dar, spre deosebire de alte filme, în *Regele Leu* este abordată în mod deschis. În filmul *Bambi*, de pildă, moartea mamei este sugerată de un foc de armă. Trupul ei nu ne este arătat și, în pofida suferinței eroului și a decorului înghețat, primăvara revine repede în poveste, fără să vedem cum a trăit și a depășit Bambi acest eveniment nefericit. În *Regele Leu*, scena morții lui Mufasa ne este arătată cât se poate de clar, iar trupul lui rămâne mult timp pe ecran (chiar dacă efectul este atenuat de iluzia somnului). Datorită acestor scene de impact, copilul poate vizualiza cu ușurință un proces care se petrece deseori departe de el și care poate părea neclar și îndepărtat. În realitate, în caz de doliu, copilul se confruntă în primul rând cu absența persoanei iubite, cu golul și cu tristețea din jur. În film, copilul vede o poveste care are sens, care beneficiază de un început și un sfârșit fericite. Drumul e greu, iar chinurile lui Simba sunt îndeajuns de evidente, pentru a permite identificarea cu personajul. Copilul se poate simți mai puțin singur și se poate regăsi în acest leuț pierdut și abandonat, care devine rege, datorită curajului său și în pofida uneltirilor unchiului său. Căci acest film, ca orice basm, ne propune o rezolvare pozitivă în cazul unei situații care, atunci când o trăim, poate părea fără ieșire. Filmul îi oferă astfel copilului o alternativă la durere, îi oferă ideea că oricând există posibilitatea ca lucrurile să se schimbe, chiar în bine. Pentru a ajunge la acest final fericit, Simba trebuie să străbată un drum inițiatic anevoios, cu mai multe perioade de doliu, care îl ajută să crească, atât în sens propriu, cât și figurat.

A. ȘOCUL ȘI NEGAREA

Atunci când găsește trupul tatălui său, Simba nu înțelege imediat ce s-a întâmplat. Încearcă să se convingă că tatăl lui doarme: „Tată, hai, trezește-te! Trebuie să te ridici". Nu știe ce să facă, așa că se ghemuiește lângă el, așa cum făcea când totul mergea bine în grota familiei. Este șocat și refuză să accepte inevitabilul, preferă să-și facă iluzii. Dar somnul lui Mufasa e veșnic și numai intervenția lui Scar îl trezește pe Simba la realitate. Comportamentul inițial, detașat de realitate, al lui Simba poate aminti de acela al unui copil care nu știe cum să reacționeze după un șoc și are nevoie să fie lăsat o vreme să-și revină.

Într-o anumită măsură, faza negării durează mult timp în cazul lui Simba. Chiar dacă a acceptat ideea că tatăl a murit, continuă să evite realitatea și se refugiază în filosofia *hakuna matata*. În acest film, această fugă de realitate îi permite lui Simba să aibă la dispoziție timpul necesar pentru a asimila drama care s-a produs. Ea îi amână durerea și îi oferă o pauză, care nu poate dura, dar care are avantajul că îl ajută să se reconstruiască o vreme. Părintele poate profita și îi poate spune copilului că poate proceda la fel, numai că la un moment dat va trebui totuși să accepte realitatea, căci e periculos să o refuze prea mult timp.

B. VINOVĂȚIA

În cazul unui doliu, persoana care jelește trebuie să reînvețe să trăiască în absența ființei dragi pierdute. Ea se gândește deseori cum s-au petrecut lucrurile și dacă ar fi putut face ceva care să fi schimbat derularea evenimentelor. În *Regele Leu*, nașterea sentimentului de vinovăție este accentuată în mod explicit de intervenția personajului negativ: „Regele a murit... dacă n-ai

fi fost tu, el ar fi fost încă în viață". Simba, în realitate nevinovat, suportă imediat consecințele aceste acuze, căci este silit să fugă și să se pună în pericol. Copilul-spectator poate înțelege cu ușurință că vinovat de moartea regelui nu este Simba, ci Scar, dar că sentimentul de vinovăție poate fi resimțit chiar și de un erou (Simba). Identificându-se cu Simba și trecând de partea lui, copilul poate deveni mai indulgent cu sine, de parcă ar vrea să îndrepte o nedreptate care este extrem de clară pe ecran: „Dacă este atât de limpede că nu este vina lui Simba (chiar dacă el se crede vinovat), poate că nu e nici vina mea (chiar dacă eu consider că sunt vinovat)".

C. TRISTEȚEA

Odată ce Simba înțelege că nimeni nu-i va veni în ajutor tatălui lui, se întristează și plânge. Suferința tânărului leu se manifestă, mai tot timpul în film, prin lacrimi și suspine. Atunci când Timon și Pumbaa îl găsesc în deșert, Simba este supărat,

suferința nu-i dă pace („Este deprimat“). Uneori, ascundem această emoție, care pare evidentă în caz de doliu, de teamă să nu părem prea slabi și/sau siliți să ne conformăm regulilor unei societăți în care se consideră că viața trebuie să meargă mai departe și că nu avem timp de pierdut. Simplul fapt că vede un personaj care este totuși puternic și curajos îl poate liniști pe copil și îl ajută să înțeleagă că lacrimile au, și ele, importanța lor.

D. NEGOCIEREA

Atunci când Rafiki îl regăsește pe Simba în oaza lui, îi dă de înțeles mai întâi că tatăl lui încă trăiește. Această dezvăluire reînvie în Simba o speranță latentă. Aleargă în urma mandrilului, de parcă și-ar urma propriile visuri. El își imaginează, în disperarea lui, că va găsi o soluție magică și ușoară pentru drama sa. În general, perioadele de negociere sunt scurte, dar destul de obișnuite în procesul de doliu; persoana în doliu încearcă să se agațe de speranța că va regăsi persoana iubită. Revenirea la realitate este uneori brutală, dar persoana îndoliată nu poate merge înainte decât dacă conștientizează faptul că nu mai este posibilă o reîntoarcere în trecut. În *Regele Leu*, Simba este mai întâi decepționat când constată că Rafiki nu i-a spus adevărul. Mufasa există, ce-i drept, dar numai în sufletul și în mintea lui. Această descoperire, deși dureroasă, este șocul necesar, care-l ajută treptat pe Simba să-și dea seama că trebuie să se schimbe. Acest exemplu îi poate liniști pe copii, dându-le de înțeles că negocierea este firească în perioada de doliu. Părintele care observă această fază la copilul său îi poate fi alături cu bunăvoință și-l poate ajuta să accepte un adevăr care-i va fi de folos pentru a merge înainte („Persoana dragă care te-a părăsit trăiește în tine“).

E. FURIA

Lui Simba îi este foarte greu să-și accepte furia. El își imaginează că numai el este vinovat de moartea tatălui său, prin urmare nu poate fi furios decât pe sine. Nu poate da frâu liber furiei, căci asta înseamnă să se pună în pericol. Preferă să înlocuiască această furie distructivă și zadarnică cu filosofia *hakuna matata*.

Numai că, atunci când Simba o vede pe mama lui foarte slăbită, furia îl cuprinde din nou și explodează când Scar mărturisește că el l-a ucis pe rege. Furia lui Simba capătă sens: ea se manifestă, pentru a restabili echilibrul. Simba îi dă frâu liber, pentru a se putea impune în fața adversarilor săi (în sens propriu și figurat). El își dirijează furia în mod constructiv.

Pentru părinte, fazele de furie ale copilului sunt uneori obositoare și chiar greu de gestionat, dar, într-o oarecare măsură, ele activează energia necesară pentru a face față și a-și regăsi controlul. Părintele, fără a nega importanța emoției, își va putea ajuta copilul să-și reorienteze furia spre ceva constructiv (sport, muzică, desen, căutarea unor soluții, reafirmare...). Trebuie s-o spunem din nou: totul este o chestiune de echilibru: prea multă furie sau deloc indică o anumită dificultate de a depăși o etapă, iar dialogul poate rezolva acest lucru.

F. ACCEPTAREA

Când Simba intră în faza de acceptare, se instaurează un nou echilibru intern și extern. El își regăsește poziția de rege, natura revine la viață, iar animalele se întorc în ținutul leilor. În ritmul său, Simba a traversat diferite etape, fiind susținut de resurse neașteptate și transformând absența dureroasă a tatălui său într-o prezență interioară binevoitoare.

Pe parcursul întregului film, Simba trăiește în felul său doliul după tatăl său. Această poveste oferă un exemplu și niște puncte de reper care îi pot liniști pe copil și pe părinte în privința propriilor experiențe de viață, fără să fie însă un ghid de urmat pas cu pas. Procesul de doliu necesită timp și fiecare persoană trece prin diferite etape, într-un ritm propriu și într-o succesiune personală. În plus, trebuie să subliniem că etapele de doliu se pot aplica oricărei forme de pierdere dureroasă, fie că e vorba despre o persoană, o stare sau chiar despre o idee. În timpul unui divorț, de pildă, copilul trebuie să treacă printr-o perioadă de doliu pentru pierderea vieții familiale anterioare; el va parcurge diferite etape înainte de a accepta noua viață. Uneori, anumite tipuri de doliu le pot părea banale adulților, de exemplu doliul după pierderea unei relații amicale („Nu vrea să mai fie prietenul meu"), dar aceste procese sunt esențiale pentru copil. În acest caz, fiecare etapă pe care o trăiește copilul are importanța sa.

Pentru a încheia cu tema doliului, filmul *Regele Leu* poate fi un suport interesant pentru a răspunde întrebărilor firești ale copilului despre ceea ce se petrece după ce murim. Imaginile de „după viață" sunt numeroase și ușor de interpretat pentru a transmite ceea ce pare important și în acord cu convingerile sale: după ce a murit, Mufasa stă întins pe pământ (*A redevenit țărână, este în pământ, intră în cercul vieții și ajută iarba să crească...*), este în cer (*E în paradis, într-o stea, în spațiu, cu strămoșii lui, în nori...*) și în reflecția lui Simba (*El trăiește acum în tine, în inima ta, în amintirile tale, reîncarnat...*). Copilul are nevoie de răspunsuri (deschise discuției) pentru a-și descoperi propriile convingeri și a trăi cât mai potrivit doliul. Cuvintele asociate cu imagini îl fac să înțeleagă mai ușor lucrurile și îl liniștesc, oferindu-i un cadru (chiar și imaginar) pentru o situație greu de conștientizat. Dacă găsește modalitatea de a-l integra pe defunct în noua sa viață, îi va fi mai ușor să accepte pierderea. Pentru Simba, acest lucru este posibil numai

atunci când înțelege că trecutul nu mai există așa cum era, dar că poate fi păstrat datorită prezenței (în mintea sa) a tatălui său, care încă îl însuflețește. Scena în care Simba îi vorbește tatălui său care este în cer poate constitui pentru copil un dialog interior liniștitor. Aceasta poate fi o modalitate de a păstra legătura cu defunctul dincolo de moarte, rămânând în același timp ancorat în realitate. Părintele și copilul pot profita, așadar, de suportul oferit de acest film, pentru a-și împărtăși și a-și îmbogăți viziunea despre lucrurile respective și pentru a crea noi resurse imaginare (convingeri) și reale (să se asculte reciproc).

„Simba, am să-ți povestesc ce-mi spunea tatăl meu. Privește cerul. Regii din secolele trecute ne privesc din înaltul stelelor. [...] De fiecare dată când te vei simți singur, nu uita că toți acești regi vor fi aici pentru a te îndruma. Iar eu voi fi printre ei."

Mesaje-cheie

- Doliul este un proces personal.
- Pentru a ajunge la acceptare, fiecare persoană parcurge mai multe etape.
- Iată câteva dintre aceste etape: șocul, negarea, vinovăția, tristețea, negocierea și furia.
- A vorbi despre „lumea de dincolo" ne poate permite să ne împărtășim convingerile și să creăm resurse.

Cum reacționează Simba după moartea tatălui său? Ce face apoi?
A făcut bine Simba că a fugit?
Este Simba vinovat de moartea tatălui său?
Simba este încă trist când se află în oază cu Timon și Pumbaa?
Cum reușește Simba, în cele din urmă, să accepte moartea tatălui său?
Îl înțelegi pe Simba? Crezi că ai fi procedat la fel ca el?
După părerea ta, ce se întâmplă după ce murim?

3. FILOSOFIA *HAKUNA MATATA*

În filmele de animație, moartea tatălui simbolizează deseori trecerea eroului la vârsta adultă. În *Regele Leu* însă, Simba este doar un copil și nu este încă pregătit să facă față responsabilităților sale. Timon și Pumbaa îi oferă un refugiu atât fizic (un loc sigur), cât și psihic (*hakuna matata*): „Asta înseamnă că îți vei trăi viața fără nicio grijă".

La fel ca dictonul latin *carpe diem* sau acel „supercalifragilisticexpialidocious" din *Mary Poppins*, această expresie ne permite să ne extragem din greutățile vieții cotidiene, să renunțăm la ceea ce ne copleșește, pentru a ne bucura de clipa prezentă, și să nu observăm decât ceea ce este pozitiv. Aceasta este o stare de spirit salvatoare, o filosofie de viață care ne poate liniști, destinde și reconforta. Timon și Pumbaa, salvându-l pe Simba, îi redau dorința de viață, energia, o nouă familie, un rol și încrederea. Această etapă, absolut necesară pentru el, îi permite să crească și să se construiască în pofida rănilor sale. În mod simbolic, episodul din film în care se cântă cântecul *Hakuna Matata* ni-l arată pe micul leu cum devine adolescent, apoi adult, în ritmul acestei filosofii vesele. Pentru copiii mici, această scenă este cu atât mai limpede cu cât ea le permite să înțeleagă mai bine trecerea de la o vârstă la alta și menținerea legăturii între personajul Simba-copil și Simba-tânăr adult, care seamănă mult cu Mufasa. Părintele și copilul-spectator vor putea folosi aceste cuvinte magice pentru micile accidente (jelituri) zilnice și își vor putea păstra zâmbetul pe buze. Puteți cânta cântecul în familie, căci așa veți destinde atmosfera și veți reveni la lucrurile agreabile.

Pentru Simba, rana este profundă și, chiar dacă îi este bine acum, nu poate da uitării viața din trecut: tristețea i se simte în glas când vorbește despre tatăl lui și despre viața lui pe când acesta mai trăia. Viziunea lui Timon asupra lucrurilor — „Fără legi, fără responsabilități! [...] Și ceea ce e cel mai bine, fără griji!“ — nu pare să funcționeze pentru tânărul leu. Oaza odihnitoare are niște limite. Simba, speriat de schimbare, dar plin de energie și de forță, își poate asuma responsabilitățile atunci când va fi pregătit. În mod simbolic, această fază de latență în care trăiește Simba poate aminti de *Frumoasa din pădurea adormită* sau de *Albă-ca-Zăpada și cei șapte pitici*, în care eroinele stau adormite atât timp cât este necesar să ajungă la maturitate și să devină responsabile pentru viața lor. Povestea subliniază importanța acestei perioade, pentru a crește și a deveni mai puternic înainte de a ajunge la vârsta adultă; filmul ne amintește că în viața unui om fiecare fază are importanța ei și că nu este de dorit să vrei să te maturizezi prea repede, căci poate fi periculos.

Atunci când Simba este îndeajuns de matur pentru a putea prelua puterea, ținutul leilor își recapătă frumusețea de altădată,

seamănă cu oaza verde pe care a lăsat-o în urmă, iar Timon și Pumbaa, întruchiparea *hakuna matata*, îl însoțesc de acum peste tot. În cele din urmă, Simba a găsit echilibrul între dificultatea responsabilităților sale (foarte multe griji) și dezinvoltura *hakuna matata* („nicio grijă"). Cele două extreme nefiind compatibile, el a știut să găsească o cale de mijloc. Pe baza acestui exemplu, părintele și copilul se vor putea întreba împreună cum este echilibrul lor în prezent și cum va fi dacă vor pune accentul pe următoarele două aspecte: „relaxare" și/sau „responsabilizare".

Mesaje-cheie

- Atunci când profităm de plăcerile simple, ne calmăm mintea și corpul.
- Putem alege să ne păstrăm zâmbetul pe buze, chiar și în pofida neplăcerilor cotidiene.
- Dacă știm să găsim resursele interioare necesare, ne putem odihni și ne putem redobândi energia pentru a descoperi soluții noi.
- Dacă ne acordăm timp pentru a asimila fiecare etapă a vieții, vom fi mai puternici.
- Fiecare etapă înseamnă plăceri noi și responsabilități noi.
- Fiecare om își poate găsi echilibrul.

Ce înțelegi prin filosofia *hakuna matata*?
Cum au reușit Timon și Pumbaa să-l ajute pe Simba?
Crezi că Simba ar fi trebuit/putut să se întoarcă imediat pentru a ocupa tronul tatălui său?
Oare Simba ar fi putut fi mai fericit dacă ar fi îmbrățișat *hakuna matata* pentru totdeauna?
Crezi că tu respecți (eu respect) în viața ta (în viața mea) *hakuna matata*?
Ce ar spune Timon și Pumbaa dacă s-ar confrunta cu cutare sau cutare problemă?

4. ACCEPTAREA GREȘELILOR

Simba, asemenea tuturor copiilor, face greșeli din care învață și crește. E foarte apropiat de tatăl său, este fascinat de cât de multe lucruri știe acesta și e tentat în același timp să descopere de unul singur lumea din jur. Este încântat de statutul său de moștenitor și crede, deși este încă prea tânăr, că este deja puternic și capabil de orice. Acest elan îl determină să nu-și asculte părintele și să facă greșeli; se aruncă cu capul înainte în capcana întinsă de unchiul său, care a înțeles cum să profite de orgoliul lui Simba pentru a-l pune în pericol. La cimitirul elefanților, Simba dă dovadă de curaj în confruntarea cu hienele care-l atacă, dar foarte curând nu mai poate face față și scapă cu viață doar datorită intervenției tatălui său. Această eroare de judecată i-ar fi putut costa scump pe Simba și pe Nala, care l-au urmat. Leului îi este rușine de purtarea sa și înțelege, deși este foarte tânăr, cât de important este să-și asculte tatăl.

Acest exemplu de tentativă de emancipare prea timpurie îl poate determina pe copilul-spectator să se întrebe, înainte să încerce să facă lucruri noi de unul singur, care-i sunt capacitățile și dacă e pregătit pentru ele. Limitele fixate de părinți sunt benefice pentru binele său. Ele îl protejează de pericol, până atunci când va fi capabil să facă anumite lucruri de unul singur. Urmarea filmului ne arată că Simba, după ce s-a maturizat îndeajuns, reușește să le țină piept cu succes hienelor și unchiului său. Acest exemplu îi poate sugera copilului că uneori este bine să renunțe la anumite dorințe sau să ceară ajutor, cel puțin până când va veni momentul potrivit să se descurce singur.

Greșeala lui Simba are sens în evoluția lui, căci îl învață ce înseamnă să fii modest (capacitățile lui sunt mai mici decât își imaginează), să te arăți responsabil (față de prietena sa, Nala, care a fost, și ea, pusă în mare pericol) și să fii ascultător (tatăl lui îi vrea doar binele, deși îi impune anumite restricții). Acum este ocazia potrivită pentru Mufasa să discute cu fiul său, să clarifice lucrurile și să se apropie de Simba, care se maturizează în urma acestei experiențe și care va avea parte, în cele din urmă, de o excelentă lecție de viață.

Simba, după ce are prea multă încredere în Scar și își evită responsabilitățile, consideră, fără îndoială, că a greșit din nou. Copleșit de povara greșelilor sale, ale căror consecințe i se par prea grave pentru a învăța ceva bun din ele, Simba se refugiază, neputincios, în iluzia că toată tristețea sa ține de domeniul trecutului. Rafiki îi spune: „Vei uita repede! Toate astea au trecut!" Totuși, durerea este încă prezentă. Simba înțelege că a interpretat greșit lucrurile: nu-și poate nega vina; chiar dacă ea ține de trecut, neplăcerile pe care i le provoacă sunt încă prezente. Rafiki îi spune: „Trecutul este dureros. Dar [...] putem fie să fugim de el, fie... să învățăm din asta". Simba știe deja ce se întâmplă când

fugi de trecut și știe că aceasta nu mai este o soluție pentru el. Și-a înțeles lecția și a învățat din greșelile lui.

Când îl întâlnește din nou pe Scar, aspectul dureros al trecutului este inițial atât de real, încât îl descurajează pe Simba, cu atât mai mult cu cât unchiul lui, pentru a-l înfricoșa, îi vorbește despre vinovăția lui. Această confruntare este necesară însă pentru a descoperi adevărul. Simba, eliberat de povara vinovăției sale, își redobândește înzecit energia. Mai sigur pe el ca niciodată, Simba trage învățăturile de rigoare și își asumă rolul de monarh.

Simba este un adevărat rege, ale cărui experiențe, suferințe și bucurii l-au adus pe drumul bun. Acest aspect îl poate ajuta pe copilul-spectator să înțeleagă că nu ajungem să ne ocupăm locul în cercul vieții doar pentru că așa trebuie, ci pentru că a venit momentul potrivit pentru asta și pentru că vrem s-o facem. Această poveste îi atrage atenția copilului asupra unor greșeli (excesul de încredere în sine sau fuga de răspundere), dar, mai mult decât orice, îl îndeamnă să le accepte pe cele din care a avut de învățat, pentru a deveni mai puternic.

Mesaje-cheie

- Dacă suntem modești și ascultăm sfaturile folositoare, putem evita anumite greșeli.
- Greșelile, dar și reușitele înseamnă experiență și ne ajută să creștem.
- Putem învăța din greșelile noastre și astfel ne putem bucura de reușite.

De ce se duce Simba în cimitirul elefanților?
Ce învață/înțelege datorită acestei experiențe?
Ce îi spune Rafiki despre trecut?
Ce a făcut Simba pentru a deveni rege?
O greșeală ne poate face mai puternici sau mai slabi?

5. JOC: „CREEAZĂ-ȚI O OAZĂ INTERIOARĂ: FIECARE CU *HAKUNA MATATA* SA"

În filmul *Regele Leu*, Simba se poate refugia într-o oază frumoasă pentru a-și recăpăta forțele și a-și recupera energia de care are nevoie pentru a merge mai departe. Această pauză salutară nu este întotdeauna posibil de realizat în realitate: datorită imaginației însă putem avea oaza noastră ori de câte ori ne dorim. Căci această oază, în sensul de insulă a stării de bine, există în fiecare dintre noi, iar scopul jocului este de a-l ajuta pe copil să și-o creeze pe a lui.

Astfel, părintele îi poate propune să deseneze (sau să descrie, să picteze, să facă un colaj, să creeze un montaj fotografic sau să deseneze părintele, în funcție de vârstă sau preferințe) locul ideal în care s-ar simți foarte bine și protejat de orice grijă. În acest mediu inventat, creativitatea nu are nicio limită și totul este posibil. Copilul este invitat să și-l imagineze și să-l reprezinte cu cât mai multe detalii posibile: localizare, decor, momentul din zi, personaje sau animale, culori... Pentru a-l ajuta, părintele îi poate pune întrebări și poate miza pe cele cinci simțuri: „Încotro merge drumul acesta?"; „Cine poate veni în oaza asta?"; „Ce auzim când suntem acolo?"; „Ce putem vedea când suntem acolo?"; „Cum ne simțim când stăm întinși în locul acesta?"; „Ce miresme putem simți?"; „Ce gust au fructele?"... Când stimulăm imaginația, posibilitățile sunt nenumărate și surprinzătoare.

Copilul, pentru a ajunge în această lume unică, își poate imagina o cheie, care este numai a lui. Aceasta poate fi un mic obiect real sau desenat, un cuvânt sau o expresie inventată (cum este *hakuna matata*) sau un gest simplu și liniștitor (să strângi o jucărie de pluș în brațe). Important este ca acel copil să poată avea acces la această lume atunci când își dorește.

După ce se termină jocul, părintele îi poate spune copilului că această oază există în imaginația lui și că poate folosi cheia de acces oricând pentru a se duce acolo să-și recapete forțele. Acest spațiu îi aparține și îl însoțește de acum înainte în viața de zi cu zi. La fel ca Simba, cu oaza lui Timon și Pumbaa, copilul a știut să-și creeze propriul refugiu și o va face din nou, ceea ce îl va îmbogăți pe măsură ce crește. Acest loc va evolua permanent pentru a-i semăna copilului; cel mic are tot felul de colțișoare și de secrete de explorat și de folosit, pentru a deveni mai calm și mai puternic la nevoie.

Părintele care știe că există acest refugiu își va putea îndruma mai ușor copilul atunci când va simți că ceva nu merge bine. De vreme ce numai copilul are cheia, este foarte important ca părintele să-l întrebe înainte de toate dacă vrea să meargă acolo să se relaxeze. Apoi îl poate ajuta să creeze condiții propice: calm, fără solicitări exterioare, un spațiu îndeajuns de adăpostit pentru ca trupul să dea frâu liber minții să călătorească. Dacă părintele se simte în stare, îl poate ajuta pe copil să se relaxeze, pentru a-i înlesni accesul la imagini (vezi și jocul „Relaxează-te“ din

Partea I, Capitolul VI/3). Părintele îi poate vorbi, pe scurt, și despre anumite colțișoare ale refugiului, pentru a-l stârni pe copil să meargă acolo. În acest caz, este important ca informațiile să fie destul de vagi, pentru a nu-l forța pe copil să realizeze o reprezentare care poate nu-i convine. În cazul unor conflicte la școală, al unor situații complexe, al unor stări de oboseală, decepții sau coșmaruri, această oază în care copilul se relaxează cu ajutorul părintelui este cu adevărat importantă.

Sfaturi și trucuri

Cum să ne îndrumăm copilul în oaza lui de liniște

• **Minirelaxare:** „Să facem niște exerciții de respirație. Inspiră încet pe nas și expiră îndelung pe gură. Acum, concentrează-te asupra piciorului drept și relaxează fiecare mușchi, începând de la laba piciorului până sus etc." (Procedați la fel pentru fiecare parte a corpului.)

• **Vizualizare:** „Acum că ești relaxat, poți folosi cheia. Descoperi treptat, în fața ochilor, un peisaj superb. Un loc minunat, unde te simți bine. Știi bine locul ăsta pentru că îți aparține. Ești atent la toate detaliile, la zgomote și mirosuri, pentru a te bucura de frumusețea acestui loc. Poți aranja și modifica totul așa cum vrei, pentru a te simți cât mai bine. Te simți relaxat și încrezător. Tu ești cel care alege și creează oaza, așadar tu controlezi locul pentru a putea anticipa orice. Știi că acest control, pe care-l deții aici, îl poți transfera în realitate. Dacă te hotărăști să fii calm sau dinamic la un moment dat, așa vei fi. Poți folosi energia pe care o dobândești aici ori de câte ori ai nevoie, ea este în tine. Prin urmare, profită cât mai mult de această senzație de încredere și de stare de bine. Te las să te bucuri de oaza ta atât timp cât îți dorești și pentru a-ți redobândi energia de care ai nevoie..."

X

Întors pe dos[1]

Date tehnice: 2015, Walt Disney Pictures și Pixar Animation Studios, 94 min., animație 3D.

Vârsta ideală: Începând de la 5 ani.

Personaje: Riley, o fetiță de 11 ani, care se mută într-un nou oraș; **Bucuria**, emoția centrală din mintea ei, care are grijă ca Riley să fie fericită; **Tristețea**, emoția care îi servește să-și exprime suferințele; **Furia**, emoție foarte strictă când vine vorba de a se face dreptate; **Teama**, emoție care se asigură că nu se poate întâmpla nimic prea periculos; **Dezgustul**, emoție care contribuie la supraviețuirea fizică și socială a lui Riley; **Bing Bong**, prietenul imaginar al lui Riley când era mică.

Teme abordate:

- **Un alt mod de a înțelege emoțiile.**
- **Dreptul de a ne schimba.**
- **Teama de schimbare a domiciliului.**

REZUMAT

Riley duce o viață fericită împreună cu părinții, prietenii și pasiunile ei. Emoțiile ei — Teama, Tristețea, Furia, Dezgustul și Bucuria — se activează în cartierul general al creierului ei, pentru a alimenta insulele ei de personalitate, pentru a crea amintiri frumoase și pentru a face viața cât mai frumoasă posibil. Totul merge de minune până în ziua în care Riley se mută din Minnesota la San Francisco. Atunci, totul se schimbă, iar Bucuria se străduiește

[1] O traducere mai adecvată a titlului filmului ar fi *Întoarsă pe dos*, căci povestea are în centru o eroină, o fetiță (*N.red.*).

din răsputeri să găsească soluții pentru a menține buna dispoziție generală, în pofida dificultăților. În ciuda eforturilor, Riley se întristează de fiecare dată când Tristețea îi readuce în minte diverse amintiri plăcute. Bucuria încearcă s-o împiedice pe Tristețe să acționeze, iar cele două ajung să fie alungate din cartierul general. Cele trei emoții rămase se trezesc singure și încearcă s-o controleze singure pe Riley, care este din ce în ce mai tulburată. Bucuria și Tristețea încearcă să regăsească drumul spre mintea lui Riley, trecând prin insulele personalității, care sunt căile cele mai directe, dar acestea se distrug una după alta. Șansele lor să revină se diminuează până ce îl întâlnesc pe Bing Bong, care este încântat să le îndrume spre cartierul general. Cei trei prieteni trec prin mai multe peripeții care îi permit Bucuriei s-o cunoască mai bine pe Tristețe și să înțeleagă că și ea este importantă în gestionarea stării de bine a lui Riley. Atunci când cele două emoții reușesc să revină în cartierul general, Riley este pe cale să fugă. Pentru a gestiona criza, Bucuria decide s-o lase pe Tristețe să acționeze, aceasta reușind s-o aducă pe Riley înapoi. Fetița începe să plângă și acceptă, în sfârșit, să vorbească despre suferința sa cu părinții ei, care o susțin cu înțelegere și îi împărtășesc, la rândul lor, propriile dificultăți. Reunită cu familia și emoțiile ei, Riley poate începe o viață nouă, poate descoperi plăceri noi și poate continua să crească liniștită. La urma urmei, ce i se poate întâmpla acum, odată ce a împlinit 12 ani?

1. UN ALT MOD DE A ÎNȚELEGE EMOȚIILE

Acest film de animație este fără nicio îndoială un suport ideal pentru a-i ajuta pe copii să înțeleagă, prin joacă și cât mai simplu, funcționarea emoțiilor oamenilor.

A. SĂ CUNOAȘTEM ȘI SĂ RECUNOAȘTEM EMOȚIILE

Filmul *Întors pe dos* favorizează identificarea anumitor emoții importante, atribuindu-le o personalitate distinctă și ușor de recunoscut. Spectatorul poate înțelege ușor rolurile și caracteristicile fiecărui personaj datorită unor indicii vizuale precum:

• **culoarea**: Dezgustul are culoarea verde, de broccoli, pe care Riley nu poate să-l sufere;

• **forma**: Furia are un cap de vulcan pentru a-i simboliza temperamentul înflăcărat, iar Teama are un corp foarte subțire și lung, pentru a-i ilustra fragilitatea;

• **comportamentul nonverbal**: Bucuria își deschide foarte des brațele pentru a cuprinde viața, în timp ce Tristețea privește în jos cu un aer absent, iar privirea ei și spatele curbat dau impresia că ea ține pe umeri toată greutatea lumii.

Pentru a face posibilă cunoașterea emoțiilor, Bucuria le prezintă una câte una, le spune pe nume și precizează rolul pe care fiecare îl are în menținerea echilibrului lui Riley. Acest mic pasaj de introducere le oferă tuturor spectatorilor aceleași chei pentru a înțelege aceste personaje și felul în care vor evolua ele în film. Astfel se creează o bază de referință comună plecând de la care copiii și părinții pot discuta.

De altfel, în cazul spectatorilor foarte mici, părintele poate decide să oprească vizionarea după această scenă introductivă pentru a avea timp să verifice ce a înțeles copilul și pentru a discuta cu el. Utilitatea și specificul fiecărei emoții sunt foarte importante, pentru a-l ajuta pe copil să recunoască mai ușor ce se petrece în el și a împărtăși acest lucru. Spectatorii mici care au văzut filmul de animație vorbesc, în general, mai ușor despre ceea ce simt, căci pot folosi personajele ca o referință simplă și accesibilă.

Secvențe din cabinet

Datorită acestei personificări a emoțiilor, Theo, în vârstă de 8 ani, a putut spune, de pildă următoarele: „Teama a devenit atât de grasă, încât n-o mai pot vedea pe Bucurie". Această metaforă foarte explicită îi permite să înțeleagă ce simte: se teme atât de des, încât nu mai reușește să fie vesel. Folosind această imagine, ne-am putut gândi împreună la o acțiune în două puncte:

- să punem Teama la regim, pentru ca ea să nu mai ocupe atâta loc (să avem mai puține situații înfricoșătoare și o mai bună „digerare" a emoțiilor);
- să fim veseli, pentru ca Bucuria să ocupe mai mult spațiu (să creăm situații agreabile și să învățăm să ne bucurăm de ele).

Scopul a fost să-i permitem băiețelului să se bucure din nou de viața lui, păstrând însă un sentiment de siguranță, altfel spus, să acordăm atenția necesară pentru fiecare emoție, în funcție de situații. Această muncă de acompaniere, care a fost eficace pentru Theo, a fost posibilă pentru că el a fost capabil să înțeleagă și să exprime ceea ce se petrecea în el, datorită adaptării și punerii în scenă a personajelor filmului.

În plus, personajele colorate și gălăgioase din mintea lui Riley prezintă încă un avantaj: îl ajută pe copil să nu se simtă vinovat, demonstrându-i că e firesc să aibă îndoieli, să greșească și să simtă tot felul de lucruri. Chiar dacă Bucuria are în general rolul de „șef de bandă" în spațiul mental al fetiței, fiecare emoție poate

ajunge la comandă în funcție de nevoile momentului. Prezentarea lucrurilor care se petrec în mintea celorlalte personaje (tata, mama sau alte personaje ce apar pe genericul filmului) ne dezvăluie faptul că fiecare emoție poate fi dominantă în funcție de etapele din viață sau de personalitatea fiecăruia. Spectatorul se poate, așadar, liniști, constatând că nu este singurul care trebuie să își gestioneze perturbările emoționale; în plus, caracterul simpatic al fiecărei emoții contribuie la acceptarea acestei diversități de trăiri.

Numai rolul Tristeții nu este încă foarte limpede. Problema rămâne deschisă, iar spectatorul va putea găsi un răspuns, inspirându-se eventual și din soluția găsită de Bucurie spre sfârșitul filmului.

Mesaje-cheie

- Toate emoțiile sunt diferite și utile.
- Folosindu-se de personajele filmului, copiii pot vorbi mai ușor despre propriile lor emoții.
- Este firesc să avem o mulțime de emoții diferite.
- Bucuria ne dă chef de viață.
- Teama ne protejează de pericole.
- Dezgustul ne ajută să nu ne lăsăm „otrăviți" fizic și social.
- Furia ne apără integritatea și valorile.

Cum se numește această emoție? (Îi arătăm copilului o imagine din film, de pildă.)
La ce este bună această emoție?
Cum ne dăm seama/îți dai seama că cineva este vesel? Că îi este teamă? Că este trist? Că este dezgustat? Că este furios?
Îți place o emoție în mod deosebit? La ce este bună?
Îți displace o emoție în mod deosebit? La ce ar fi totuși bună?
Acum ce emoție te domină?
Ce emoție ai acum în minte? Ce voce are? Ce culoare are?

B. FIECARE EMOȚIE ESTE IMPORTANTĂ

La începutul poveștii, Bucuria nu înțelege prea bine rolul jucat de Tristețe în viața lui Riley: „Tristețea..., nu înțeleg la ce folosește. Am verificat însă: e pe listă". Numai amintirile neplăcute par să poată ilustra această emoție, chiar și muzica se schimbă când Tristețea este în centrul atenției — atunci se trece de la un ritm dinamic la o melodie lentă și apăsătoare. Chiar și Tristețea pare convinsă că nu este de niciun folos și se plânge tot timpul: „Nu sunt bună de nimic", „Sunt doar o povară". Pentru binele lui Riley, Bucuria își propune în mod sistematic s-o țină la distanță pe Tristețe, pentru ca situațiile să fie agreabile. Această tehnică pare să funcționeze atât timp cât viața fetiței este liniștită. Dar, după ce familia ei se mută, Tristețea câștigă tot mai mult teritoriu și se face tot mai mult simțită... În prima zi de școală, Bucuria decide să facă tot posibilul să recâștige teren, pentru ca Riley să se simtă bine. Fidelă logicii sale, ea încearcă s-o alunge pe Tristețe: „Acesta este cercul tristeții. Iar tu trebuie să procedezi în așa fel încât tristețea să rămână în interiorul cercului". În timp ce Riley vorbește despre trecutul ei, Tristețea simte că trebuie să „acapareze" cele mai frumoase amintiri ale ei, care se colorează definitiv în albastru. Nici măcar Bucuria nu le mai poate „repara". Imaginea bulei galben-aurii care devine treptat de un albastru glacial ilustrează de minune cu câtă putere izbucnește o emoție pe care am refulat-o mult timp. Ca o consecință directă, Riley începe să plângă fără să vrea, iar lacrimile îi curg pe obraji în fața întregii clase, fără să și le poată stăpâni. Această situație ieșită din comun creează o amintire albastră, deci tristă, care este trimisă pentru prima oară către memoria centrală. În continuare, Bucuria încearcă să blocheze memoria centrală și să alunge amintirea tristă, de parcă nimic nu s-ar fi întâmplat; dar faptul că ea se încăpățânează să creadă că Tristețea nu are niciun rol le alungă pe amândouă din cartierul

general. La comandă rămân Teama, Dezgustul și Furia, care nu știu cum să gestioneze situația, așa încât Riley se simte din ce în ce mai rău. Nu mai are acces la toate emoțiile sale, ceea ce o face să fie extrem de confuză (insulele personalității se distrug treptat, iar ea nu mai știe cine este), are tot felul de blocaje (nu mai reușește să comunice cu părinții) și comportamente periculoase (încearcă să fugă, pentru a-și regăsi reperele).

Situația pe care o trăiește Riley după acest episod îi arată spectatorului cât de importante sunt emoțiile pentru echilibrul intern. Atunci când fetița își neagă o emoție, ea tot izbucnește și de obicei în cel mai prost moment; atunci fata își pierde controlul și „este copleșită" de tristețe. Iar când nu mai are acces la aceste două emoții, starea și personalitatea ei se degradează încetul cu încetul. Dorința de a-și bloca sau de a-și ignora emoțiile, care poate fi benefică o vreme (sub forma autocontrolului), se poate dovedi cu adevărat distrugătoare pe o perioadă mai lungă. Altfel spus, părintele va putea aborda cu copilul ideea că, dacă ne opunem unei emoții sau o negăm, acest lucru poate avea mult mai multe consecințe nefaste decât simpla exprimare a acestei emoții.

Acest lucru începe să-l înțeleagă și Bucuria, în periplul din afara cartierului general. Când îl întâlnește pe Bing Bong, care era foarte

nefericit, Bucuria constată, neputincioasă, că toate tentativele ei de a-i ridica moralul sunt zadarnice. Atunci intervine Tristețea, care-l ascultă pe Bing Bong, îl compătimește și îi împărtășește suferința. Ea îi dă posibilitatea să se exprime și să-și exteriorizeze suferința (plânge cu bomboane în loc de lacrimi). Uimită, Bucuria constată că această metodă pare mult mai eficace decât a sa. Își dă seama, în sfârșit, că, dacă asculți pe cineva, îl poți ajuta să-și depășească suferința, iar plânsul poate face bine. Ceea ce a spus Tristețea la începutul filmului pare să capete sens: „Plânsul [...] mă ajută să înfrunt viața și problemele ei". Părintele poate folosi această scenă ca suport pentru a discuta cu copilul despre acest subiect. Este un punct de plecare folositor, căci ilustrează vizual cât este de important să ne exprimăm din când în când tristețea.

Bucuria, mulțumită că a reușit să înțeleagă că există și un alt fel de a vedea lucrurile, se întoarce la cartierul general și îi cedează comanda Tristeții. Riley poate da de acum frâu liber acestei emoții pe care o ascundea de atâta vreme. Fetița cedează, în cele din urmă, se aruncă în brațele părinților ei, unde se simte în siguranță, și se lasă în voia suferinței. Această etapă de tristețe împărtășită este urmată apoi, în film, de o serie de imagini vesele în care Riley își recapătă viața și trăiește plenar o diversitate de emoții.

Toate emoțiile alcătuiesc, așadar, o singură echipă, toate îi doresc binele lui Riley, iar binele ei depinde de felul în care fiecare dintre aceste emoții este atentă la ceea ce simte fetița. Fiecare are un rol de jucat în procesul împlinirii de sine. În concluzie: atunci când copilul își acceptă fiecare emoție ca pe un aliat binevoitor, el va putea exprima fără reticențe ceea ce simte și va putea găsi rapid cea mai bună soluție pentru sine.

Secvențe din cabinet

O mamă mi-a explicat în timpul unei ședințe de terapie că fiul ei în vârstă de 10 ani a spus, după ce a văzut acest film de animație,

că Furia este șeful din mintea lui. Abia atunci părinții, care erau în plin proces de divorț, și-au dat seama prin ce trece copilul, în pofida faptului că el continua să pară vesel. Faptul că el a mărturisit ce simte a fost benefic, căci ei s-au putut adapta și i-au oferit fiului lor un spațiu adecvat și sigur, în care să-și poată manifesta furia, pentru a putea depăși mai ușor această etapă.

Filmul subliniază, așadar, importanța faptului de a acorda atenție fiecărei emoții, pentru a evolua și a înlesni trecerea de la o stare de echilibru la o alta. Chiar și emoțiile care la începutul filmului par negative sau supărătoare, precum Tristețea, se dovedesc, în cele din urmă, indispensabile.

Mesaje-cheie

- Fiecare emoție are un rol esențial în starea de bine.
- Dacă acordăm atenție emoțiilor și alegem momentul potrivit pentru a le exprima, vom putea progresa.

Ce face Bucuria în prima zi de școală, pentru ca totul să meargă bine? Ce-i cere Tristeții? Merg lucrurile așa cum se așteptau? Ar fi putut merge mai bine?
De ce începe Riley să plângă în fața clasei?
Tristețea greșește când îi readuce în minte amintiri dureroase lui Riley?
Cum reușește Tristețea să-l consoleze pe Bing Bong?
De ce Bucuria îi cedează conducerea Tristeții? Cum o ajută pe Riley?
Ce face Riley pentru ca lucrurile să meargă mai bine?
Ți se întâmplă uneori să nu acorzi atenție unor emoții?

2. DREPTUL DE A NE SCHIMBA

Această temă indispensabilă în poveștile clasice și moderne este ilustrată în acest film de trecerea complicată de la copilărie la adolescență.

În copilăria lipsită de griji și fericită a lui Riley, Bucuria deținea controlul. Ea era mândră să constate că, datorită ei, amintirile fetiței erau în mare parte vesele. Odată cu schimbarea de domiciliu însă, totul se schimbă: mediul, locurile familiare, școala, sportul și prietenii lui Riley; fetița nu mai are niciun reper și noua situație o copleșește. Bucuria nu e de acord cu schimbarea, ea nu vrea să fie perturbat echilibrul pe care l-a creat. Prin urmare, face tot posibilul s-o protejeze pe Riley de perturbările care o afectează: ea refuză ca amintirile din memoria internă să-și schimbe culoarea, încearcă să țină departe anumite amintiri care ar trebui să fie uitate și încearcă să-l readucă în mintea fetiței pe Bing Bong, prietenul imaginar al lui Riley, simbolul copilăriei.

Timpul trece — fie că vrem, fie că nu —, iar schimbările au loc de la sine. Lumea imaginară a lui Riley este dată peste cap. În pofida opoziției din partea Bucuriei, Bing Bong înțelege cum stau lucrurile și acceptă inevitabilul. El dispare, spre binele lui Riley, pentru a o lăsa să crească însoțită de Bucurie. Acest sacrificiu impresionant (chiar și pentru unii spectatori mari) ilustrează cu delicatețe cursul firesc al evoluției copilului. Să crești înseamnă să

mori puțin. Asta înseamnă că anumite lucruri trebuie uitate, dar numai pentru a le putea asimila mai bine pe cele noi, mai adaptate vieții prezente și echilibrului actual.

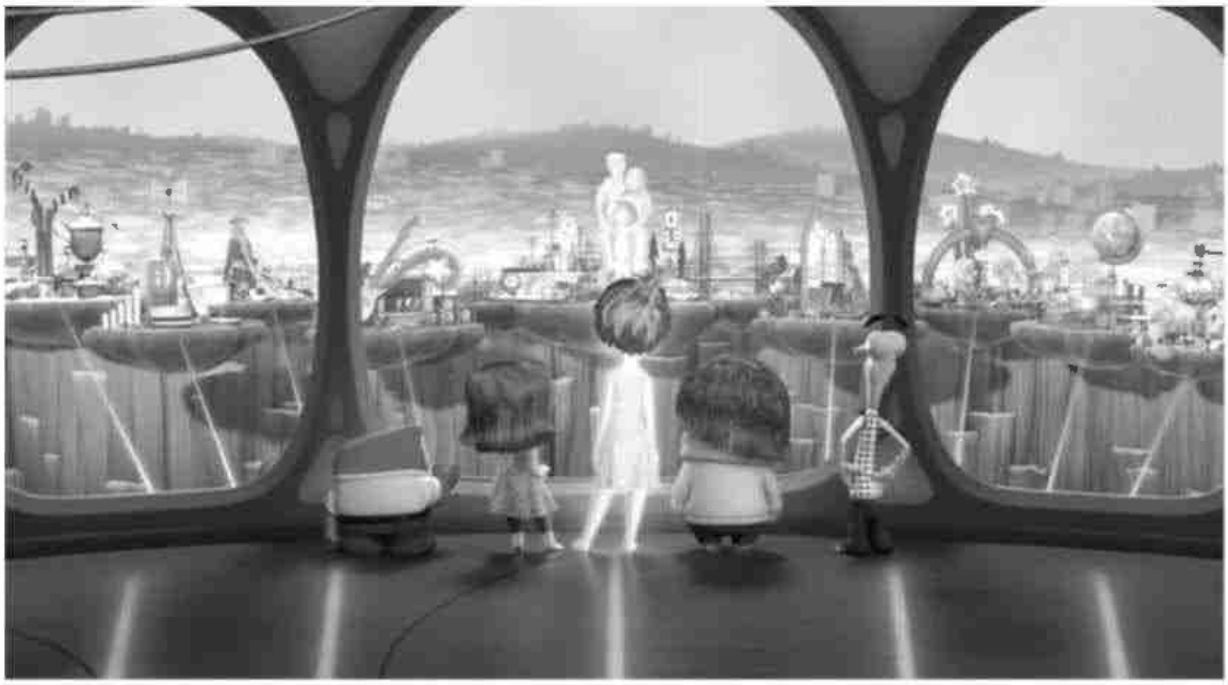
Fiecare moment continuă să existe datorită amintirilor pe care alegem să le păstrăm și celor noi pe care le creăm. Această scenă ne înfățișează inevitabila evoluție a timpului și a ființelor, ca un proces intrinsec și firesc al vieții. Ea poate fi importantă atât pentru tinerii spectatori care refuză schimbarea, cât și pentru adulții care se gândesc cu nostalgie la propria copilărie sau la copiii lor care cresc „prea repede". În mintea lui Riley, Bucuria trebuie să facă față și ea unei schimbări importante: ea asistă, neputincioasă, la distrugerea treptată a insulelor personalității. Acestea reprezintă tot ce este esențial pentru fetiță: pasiunile ei, valorile ei, anturajul ei..., altfel spus, tot ce alcătuiește personalitatea sa și face din ea o ființă unică. Și iată că această bază, care reprezintă echilibrul agreabil al lui Riley și care s-a construit în timp, se distruge, făcând ravagii. Această catastrofă progresivă reprezintă, și ea, o moarte simbolică, ce marchează schimbarea în curs, care le dă peste cap atât pe Bucurie, cât și pe Tristețe. Această ilustrare concretă a conceptului de personalitate îl ajută pe spectator să priceapă că ceea ce se distruge nu simbolizează decât *un* sfârșit, iar nu *sfârșitul*. Și, într-adevăr, după ce criza trece, când Riley își redobândește emoțiile, Bucuria se minunează împreună cu noii ei prieteni de noile insule ale personalității, construite de curând. Unele dintre ele au fost reconstruite și îmbunătățite (precum „insula familiei"), altele sunt noi în totalitate (insula *boy bands* sau „insula romantică a vampirilor tragici").

Bucuria nu este singura care încearcă să împiedice trecerea timpului. Și emoțiile rămase la cartierul general trebuie să facă față schimbării. Furie, Teamă și Dezgust, crezând că pot găsi o soluție s-o ajute pe Riley să-și regăsească viața fericită de

odinioară, decid să-i strecoare în minte ideea de a fugi. Această sugestie, departe de a avea rezultatul scontat, nu face decât s-o determine pe Riley să mintă și să se izoleze și mai mult. Când cele trei emoții înțeleg ce consecințe a avut această tentativă de reîntoarcere în trecut, încearcă să retragă ideea din mintea lui Riley, dar nu reușesc. Abia intervenția Tristeții permite restabilirea unui anumit echilibru. Atunci când Riley le dezvăluie părinților ei cât de mult suferă, iar părinții o ascultă cu toată atenția, ceva se deblochează în ea. Fetița își poate exprima, în sfârșit, suferința, pupitrul de comandă începe să funcționeze din nou și fiecare emoție prezentă redobândește o parte de control. Comunicarea sinceră, fără prefăcătorie, i-a permis să iasă din criză. Riley descoperă astfel o nouă paletă de emoții, mai subtile și mai nuanțate. Amintirile pot căpăta acum diferite culori în același timp. În plus, un nou pupitru de comandă îl înlocuiește pe cel vechi. Acesta este mai mare, cu mai multe opțiuni, care permit o paletă mai largă de răspunsuri posibile pentru fiecare emoție. Experiența trăită de Riley îi oferă astfel o mai bună capacitate de a comunica și de a găsi soluții.

Deși această revoltă interioară a fost dificilă, ea a fost punctul de plecare a unei faze de evoluție importante în viața lui Riley, o etapă de structurare în acceptarea unui eu care se schimbă permanent. Schimbarea domiciliului a grăbit, așadar, un proces de schimbare care ar fi avut oricum loc, căci Riley crește. Exact așa cum se întâmplă când apare clovnul cel rău, care scapă din închisoarea inconștientului pentru a o trezi pe Riley când are nevoie, uneori este nevoie de un șoc care să declanșeze transformările. Uneori, „monstrul" poate întruchipa o problemă în sânul familiei, o dificultate în viață, o etapă de depășit[1].

[1] „De Toy Story à Vice-Versa, la formule magique de Pixar", *Télérama*, februarie 2018.



Chiar dacă monstrul inspiră teamă la început, el poate fi declanșatorul schimbărilor benefice, care devin apoi liantul unei vieți noi, care e mai adecvată pentru respectiva persoană. Așadar, din haos și distrugere, s-a putut naște un echilibru nou, mai potrivit. După această aventură, Riley are o personalitate mai complexă și mai bune competențe de comunicare emoțională. Pupitrele de comandă (care seamănă cu un birou mare) din mintea adulților ne dau de înțeles că, pe măsură ce creștem, continuă să se lărgească sfera noastră de acțiune și de înțelegere. Părintele va putea profita de acest lucru, pentru a discuta cu copilul despre ideea că fiecare experiență nouă, oricât de dificilă ar fi, ne permite să ne îmbogățim și să înțelegem noi subtilități ale vieții.

*„Ne privim copiii crescând. Și noi am simțit cât este de greu să crești. [...] **Întors pe dos** ilustrează ideea de a crește, de a onora această promisiune. Este un omagiu adus copiilor noștri.*[1]*“*

[1] Jonas Rivera, producător al filmului *Întors pe dos*, citat în articolul „Avec *Vice-Versa* fait le plein d'émotions“, *Télérama*, mai 2015.

Mesaje-cheie

- Schimbarea face parte din viață.
- Deși să crești „înseamnă să mori puțin", să crești înseamnă și să trăiești mai bine.
- Echilibrul se strică pentru a se reconfigura mai bine.
- Fiecare experiență ne poate permite să evoluăm.
- Pentru a progresa, este esențial să comunicăm.

De ce preferă Bing Bong să fie dat uitării?
Ai sau ai avut un prieten imaginar, precum Riley?
De ce se distrug una câte una insulele personalității?
La sfârșitul filmului, Riley are aceeași personalitate?
Ai vreo amintire care este în egală măsură veselă și tristă și care, în același timp, te înspăimântă și te enervează...?
Reușești să vorbești despre ceea ce simți când ești vesel, trist...?

3. TEAMA DE SCHIMBARE A DOMICILIULUI

Schimbarea domiciliului, dincolo de impactul simbolic, este un eveniment concret care se poate dovedi foarte stresant în viața unui copil. Chiar dacă schimbarea este inevitabilă și benefică pentru dezvoltarea de sine, există anumite etape în viață pe care trebuie să le pregătim mai bine pentru a înlesni o schimbare fără probleme. În film, schimbarea este bruscă. Fetița pare să fie copleșită afectiv de acest eveniment de proporții, încă dinainte de mutarea efectivă. Riley ajunge într-o casă pe care n-a mai văzut-o nici măcar în fotografii, iar părinții par să nu fi fost afectați prea mult de situație. Riley are impresia că nici măcar nu s-au gândit la ea când au decis să se mute. Această situație o face să se considere nedreptățită și să se perceapă drept victimă. Datorită Bucuriei, Riley încearcă să se împace cu situația și își recapătă buna dispoziție când începe să se gândească la felul în care își va aranja camera.

Prin intermediul experienței eroinei, acest film poate fi un bun vector de comunicare cu copilul, pentru a aborda subiectul unei schimbări de domiciliu. Mai întâi, copilul se poate liniști văzând că și alte persoane, precum Riley, sunt neliniștite la gândul că trebuie să se mute, să-și ducă viața altundeva, ceea ce îl poate ajuta să se simtă mai puțin singur cu temerile lui. În plus, schimbarea este pozitivă și structurantă pentru Riley, așadar este un exemplu încurajator și pozitiv. Și, în fine, în măsura în care este posibil, părintele poate folosi acest suport cinematografic pentru a reflecta în familie la diferite soluții pentru ca fiecare să se poată implica în acest proiect și să-l transforme într-o experiență pozitivă. De pildă, copilul poate vizita noua casă înainte de ziua mutării (sau măcar s-o vadă în fotografii), își poate spune părerea despre modul în care poate fi aranjată, își poate alege camera și își poate imagina, împreună cu părinții, cum o va decora; de asemenea, poate sărbători evenimentul cu prietenii, își poate vizita noua școală, poate face cumpărături pentru începerea anului școlar etc.

Cu cât copilul este implicat mai mult în desfășurarea lucrurilor, cu atât va accepta mai ușor schimbarea (și va suferi mai puțin). El înțelege ce se întâmplă, așa că are timp să accepte

informația și să vadă partea bună a lucrurilor. Aceasta este o modalitate de a se responsabiliza și de a se liniști în raport cu schimbările care sunt pe cale să se producă.

Mesaje-cheie

- Schimbările pot fi pregătite dinainte, pentru a fi suportate mai ușor.
- Schimbarea domiciliului poate deveni un proiect de viață pozitiv pentru copil.

Ce simte Riley când își dă seama că familia ei se mută?
Înțelegi de ce Riley este tristă după ce se mută?
Cum îți imaginezi că ar putea arăta o mutare veselă?
Ce ai putea face mai bine/în plus în noua ta casă?

4. JOC: „MIMEMO"

Acest joc poate fi jucat în familie, oriunde, cu copii începând de la 18 luni. Unul dintre părinți începe, propunând o emoție, și fiecare participant trebuie s-o mimeze. Toți jucătorii sunt atenți, pe rând, la expresia fiecărui participant. Important este să apreciem cât de bine a imitat fiecare, să râdem și să comentăm, pentru ca fiecare mimare să fie considerată importantă. După ce fiecare jucător a mimat o emoție, un alt participant (părinte sau copil) poate propune o altă emoție și așa mai departe. Putem începe cu emoțiile de bază prezentate în film și să continuăm apoi jocul cu alte emoții mai complexe, precum surpriza, visarea, plictiseala, seninătatea, jena, neutralitatea, decepția... O variantă ar fi următoarea: un jucător poate mima o emoție fără să spună care este, iar ceilalți trebuie s-o ghicească. Acest joc se poate juca și în doi, în oglindă: părintele și copilul sunt pe rând reflexia care imită tot ce exprimă celălalt. Veți râde în hohote, vă asigur!

Acest joc este interesant, căci îi permite foarte devreme copilului să-și recunoască, să-și trăiască și să-și exprime fizic și verbal emoțiile. Jocul înlesnește accesul la un bogat vocabular al emoțiilor, contribuind astfel la îmbunătățirea propriului „pupitru de comandă". Și, în fine, permite abordarea emoțiilor într-un context vesel și receptiv, creând astfel o asociere pozitivă, care va facilita apoi accesul copilului la propriile trăiri.

Sfaturi și trucuri

Atunci când vreți să jucați jocul emoțiilor noi, voi, părinții, vă puteți inspira și din „roata emoțiilor"[1], din modelul teoretic dezvoltat de Plutchik (1980). Jocuri pedagogice adaptate, precum „roata emoțiilor" sau cărțile de joc cu emoții, pot constitui și ele un suport vizual pentru a încuraja astfel de jocuri. Alte modele puteți găsi (în franceză) la adresele: www.lautrementdit.net/fiche-technique și www.emoticartes.com.

[1] PLUTCHIK (Robert), „A General Psychoevolutionary Theory of Emotion", în KELLERMAN H. și PLUTCHIK R., *Emotion: Theory, Research, and Experience*, vol. I: *Theories of Emotion*, Academic Press, 1980.

Câteva filme de animație suplimentare

Vreți să mai vizionați și alte filme în familie?

Iată o listă suplimentară cu filme de animație, care vă vor permite să abordați teme foarte variate și să prelungiți magia cât doriți...

Aventurile lui Smallfoot (2018): începând de la 4 ani

- Cât este de important să fii un om integru și să spui adevărul, chiar dacă minciuna poate fi uneori „o soluție mai bună".
- Să-ți păstrezi simțul critic și mintea deschisă în privința posibilităților pe care le oferă lumea în care trăim.
- Să nu lăsăm teama să ne dicteze alegerile.
- Să acceptăm diferența.
- Cât este de important să comunicăm (prin cuvinte și gesturi), pentru a ne înțelege și a ne cunoaște.
- Pentru a ajunge la un echilibru durabil, trebuie să știi să ignori uneori beneficiile imediate și egoiste.

Casa magicianului (2013): începând de la 5 ani

- Gelozia, în special atunci când apare un nou-venit în familie.

• Familia recompusă: cum să construiești o legătură nouă care să nu-ți pună în pericol locul în familie (punctul de vedere al lui Jack, iepurele, și al lui Maggie, șoricica) și cum să-ți găsești rolul într-o organizație deja bine definită (punctul de vedere al motanului Tonnerre)

• Abandonul: din punct de vedere simbolic, această temă îl poate speria pe copil, îl poate face să se teamă că va fi părăsit de părinți, dar, în același timp, datorită deznodământului pozitiv, îl poate liniști în privința faptului că se va putea descurca de unul singur și va crește fără probleme. Această temă poate prilejui o discuție despre tratamentul aplicat animalelor de companie și responsabilitatea oamenilor față de acestea.

• Vârsta: magicianul nu mai este tânăr și are probleme legate de vârstă (spital, azil de bătrâni, izolare). Cu toate acestea, el continuă să fie vesel, amuzant, primitor și să ajute la nevoie, oferindu-ne astfel o imagine credibilă și pozitivă despre bătrânețe.

• Iertarea: Tonnerre acceptă să ierte, pentru a-i permite noii sale familii să progreseze pe baze solide.

Cenușăreasa (1950): începând de la 3 ani

• Invidia dintre frați.

• A-ți realiza obiectivele și visurile prin muncă și a menține o atitudine pozitivă.

• A ști să vezi dincolo de aparențe (vezi prințesa ascunsă în spatele servitoarei neîngrijite).

Cinci eroi de legendă (Rise of the Guardians, 2012): începând de la 5 ani

• Importanța de a crede în ceva: cei cinci eroi de legendă nu pot fi văzuți și nu pot avea putere decât dacă noi credem în ei.

Această logică alimentează ideea că, pentru a exista, este important să credem în noi și în visurile noastre, pentru ca acestea să se poată realiza. Tocmai pentru că toți copiii cred în visurile lor, Moș Ene îi poate duce în împărăția somnului.

• Să îți înfrunți temerile: personajul negativ din poveste preia puterea și distruge toate lucrurile în care cred copiii. Aceștia, lipsiți de speranțe, nu mai au resurse să reziste fricii care pune stăpânire pe ei. Însă, atunci când un copil își redobândește încrederea în el și îndrăznește să-și înfrunte teama, el îi inspiră pe prietenii lui să procedeze la fel, să transforme coșmarurile în visuri și să îi lipsească pe cei răi de puterile lor.

• Să-ți cunoști originile și misiunea: pentru a-și putea folosi resursele și a-și juca rolul, Jack Frost trebuie să știe de unde vine. Povestea lui îl ajută să facă legături, să înțeleagă ce îl însuflețește, care este menirea lui. Dacă misiunea lui Moș Crăciun este să îi ajute pe copii să creadă în ce este frumos, misiunea lui Jack este să îi ajute să se bucure și să râdă. Păpușa rusească ilustrează de minune diferitele fațete ale aceluiași individ, iar cea mai mică, cea din inima păpușii, simbolizează misiunea care le însuflețește pe toate. Părintele va putea profita de această temă pentru a sta de vorbă cu copilul despre ceea ce îl însuflețește în viață.

• Spiritul de echipă: cei cinci eroi de legendă sunt mai puternici împreună, deși unii colaborează mai greu la început cu alții (în special Jack Frost și iepurașul de Paști). Și copiii sunt mai puternici când acționează împreună.

Clopoțica și comoara pierdută (2009): începând de la 3 ani

• Unde-s mulți, puterea crește: Clopoțica reușește atunci când acceptă, în sfârșit, ajutorul prietenilor, iar piatra lunii este mai puternică împărțită în mii de bucățele decât întreagă, într-un singur bloc.

• A-ți accepta greșelile. Acesta este un proces treptat pentru Clopoțica: etapa 1 (când cade și își amintește): trebuie să conștientizeze intențiile pozitive ale celorlalți; etapa 2 (când este ajutată de animale): unde-s mulți, puterea crește; etapa 3 (când se întâlnește cu cei doi troli): unele prietenii sunt foarte importante; etapa 4 (când se privește în oglindă): trebuie să accepți să te privești în față, pentru a-ți accepta partea de vină. Odată ce Clopoțica a înțeles că prietenul ei vrea s-o ajute, că este important pentru ea, că nu are putere atunci când este singură și că poate greși..., atunci s-a maturizat îndeajuns pentru a renunța la orgoliul ei și a-și cere iertare. Abia atunci aventura ei poate da roade.

• Strategii pentru a ne calma.

Exemplu: să numeri în minte până ce pornirile de furie se diminuează și poți da un răspuns mai calm.

Coco (2017): începând de la 6 ani

• Moartea este văzută ca o trecere către o altă lume, legată de a noastră prin amintiri.

• Familia, importanța originii. Să înțelegem diferitele generații. Să știm de unde provenim, pentru a ști cine suntem.

• Muzica, ce ne aduce ea: energie, sentimente...

• Ambiția și limitele ei: furturi, crime...

• Dilema: a alege între muncă și familie.

• Pentru a progresa, trebuie să știi să ierți; impactul iertării asupra generațiilor viitoare.

Cum a furat Grinch Crăciunul (2018): începând de la 6 ani

• Singurătatea, cu avantajele și inconvenientele ei.

• Un personaj negativ nuanțat: Grinch detestă Crăciunul și buna dispoziție din această perioadă, căci a suferit de singurătate

încă din copilărie. Prin intermediului acestui personaj, copilul înțelege că, dacă anumite persoane par să aibă o „inimă prea mică", acest lucru se datorează, poate, faptului că vor să se protejeze, să nu mai fie rănite, ca în trecut.

• Sprijinul și afecțiunea îl ajută pe Grinch să se întrebe dacă nu cumva se înșală. Când simte că oamenii îi sunt alături — în pofida defectelor sale —, el reușește, în sfârșit, să se bucure din nou, în special datorită mângâierilor și atenției pe care i-o acordă Cindy-Lou.

Deep: O aventură nesfârșită (2017): începând de la 4 ani

• Pentru a comunica mai bine, trebuie să știi să-i asculți pe ceilalți.

• Responsabilitatea și spiritul de echipă: liderul nu este cel care trebuie să ia toate deciziile de unul singur. Rolul său este de a motiva grupul, de a-l cunoaște și de a-l asculta, pentru a folosi competențele fiecăruia spre binele comun. În echipă, soluțiile vor fi astfel mai numeroase, mai bogate și mai adecvate.

• Relațiile intergeneraționale: experiența vârstei și elanul tinereții nu se înțeleg întotdeauna, dar se completează de minune atunci când există modestie și dispoziție de a-i asculta pe ceilalți.

• Ecologia, impactul deșeurilor asupra oceanului și lumii marine.

Ferdinand (2017): începând de la 5 ani

• Corida.

• Noțiunea de onoare: cum o putem dobândi? Diferite modalități de a o găsi.

• Cum poți fi puternic și nonviolent în același timp.

• Trebuie să accepți cine ești, pentru a depăși mai ușor dificultățile.

• Găsește potențialul acolo unde este, deschide-ți mintea (aricii).
• Spiritul de echipă, întrajutorarea.
• Consecințele violenței (corn rupt, desolidarizare).

Fratele Urs (2003): începând de la 4 ani

• Răzbunarea.
• Iertarea.
• Diferența este doar o problemă de punct de vedere.
• Legături frățești.

Happy Feet — Mumble cel mai tare dansator (2006): începând de la 4 ani

• Transformă diferența în forță.
• Influența grupului și a tradiției.
• Respectă natura.
• Cântecul și dansul: două modalități diferite de a te exprima.

Incredibilii (2004): începând de la 6 ani

• Unde-s mulți, puterea crește.
• Timiditatea.
• Trebuie să te cunoști mai bine, pentru a-ți accepta diferențele.
• Fiecare are puterea sa, fiecare are calitățile sale.

În căutarea lui Nemo (2003): începând de la 4 ani

• Handicapul (lui Nemo și Dory).
• Supraprotecție.
• Respectul față de animale.

Kirikou și vrăjitoarea (1998): începând de la 3 ani

• Ce se întâmplă când lași teama să pună stăpânire pe tine: o vrăjitoare blestemă satul, iar locuitorii din sat, de teama vrăjitoarei, acceptă orice situație (în special faptul că nu mai au apă). Teama îi determină să se supună și să nu mai caute soluții.

• Ce se întâmplă când nu-ți mai poți stăpâni furia: Karaba, vrăjitoarea, a suferit mult; ea vrea să se răzbune pe oameni, care i-au făcut rău. Suferința ei, marcată simbolic prin spinul înfipt în spate, o orbește și o îndeamnă să se răzbune pe tot ce este viu. Însă suferința oamenilor nu are s-o ajute.

• Mic, dar puternic: Kirikou se naște cu o fire spontană, nu se teme de nimic și nimic nu-l înfurie. El nu se lasă pradă emoțiilor, iar felul lui de a fi îi permite să încerce multe posibilități pentru a-și găsi echilibrul (adică maturitatea, simbolizată de trecerea la vârsta adultă la sfârșitul filmului). Kirikou se întreabă și pune întrebări despre orice, nu ia nimic ca atare. Curiozitatea lui, precum și ingeniozitatea lui îl fac mai puternic decât toți ceilalți, deși e mai mic decât ei.

• Un erou: în pofida calităților sale, Kirikou e uneori obosit, uneori îi este teamă, uneori e trist și se simte singur. Și el trebuie să-și înfrunte emoțiile, dar nu se lasă niciodată dominat de ele mult timp și găsește întotdeauna un mijloc de a le transforma în atuuri. Acest aspect al eroului îl liniștește pe spectator în privința propriilor sentimente neplăcute și îl fac să spere că totul va fi mai bine.

• Iertarea: Kirikou o iartă pe vrăjitoare, încearcă să o înțeleagă și îi alină suferința, scoțându-i ghimpele. Karaba, scăpată de „orbirea“ provocată de dorința de răzbunare, poate ierta și ea și își recapătă încrederea în oameni pentru a-și construi o viață nouă.

Micii salvatori (The Rescuers, 1977): începând de la 6 ani

• Solidaritatea: dacă îi ajutăm pe alții, chiar și atunci când nu-i cunoaștem, ne evidențiem valorile. Bianca și mai ales Bernard, care acționează prima oară astfel, se maturizează.

• Egoismul: și, invers, zgârcenia Medusei și a slujitorului ei îi determină să acționeze cu cruzime și cu un dezinteres total față de ceilalți. Ei urmăresc doar să se îmbogățească și nici măcar nu sunt dispuși să se asculte unul pe celălalt. În cele din urmă, cei doi plătesc prețul egocentrismului lor.

• O forță diferită: „Ce pot face doi bieți șoricei?“ Această propoziție evidențiază temerile pe care un copil (un copil real sau un copil interior) le poate avea atunci când întreprinde ceva într-o lume care i se pare imensă. Ingeniozitatea, curajul și perseverența micilor șoricei alimentează ideea că nu trebuie să fii un supererou pentru a te lansa cu brio într-o nouă aventură.

• Adopția.

Moana/Vaiana (2016): începând de la 4 ani

• Moartea văzută din perspectiva reîncarnării.

• Binele (a avea inimă) și răul (fără inimă), doi „versanți“ ai aceleiași ființe.

• Accesul la maturitate: să asociem trecutul și noul pentru a reconstrui o lume echilibrată.

• Conștiința morală, întruchipată de micul tatuaj de pe corpul lui Maui.

Tangled: O poveste încâlcită (2010): începând de la 4 ani

• Visul... și apoi? Să ne fixăm obiective noi.

• Să ne dobândim autonomia: să ne extragem de sub influența parentală, pentru a face propriile alegeri.

• Să înțelegem mai ușor ce înseamnă manipularea, fiind atenți la cuvintele și la atitudinea lui Gothel.

• Să ieșim din izolare și să facem față bucuriilor și riscurilor la care ne expunem atunci.

Rață, rață și gâscan (2018): începând de la 5 ani

• Importanța întrajutorării: singuri, suntem vulnerabili; în grup, suntem mai puternici.

• Relațiile frate–soră și în general relațiile familiale. Trebuie să depășim disputele și dificultățile din viața de zi cu zi, pentru a ne bucura că suntem împreună, chiar dacă nu este totul perfect.

• Modestia: dacă vrei să fii întotdeauna cel mai bun dintre toți, riști să rămâi singur.

Shrek (2001): începând de la 5 ani

• Dragostea ne face frumoși și ne permite să vedem dincolo de aparențe.

• Să renunțăm la izolare, să ne acceptăm așa cum suntem, pentru a accepta întrajutorarea.

• Să ne considerăm defectele drept o forță.

Singuri acasă (The secret life of pets, 2016): începând de la 4 ani

• În viața unui copil apare un frățior sau o surioară: Max, câinele, este mai întâi șocat de apariția lui Duke, un alt câine adoptat de stăpâna lui, pe care îl percepe ca pe un pericol pentru echilibrul din familie. Certurile lor ilustrează certurile a doi copii

care se bat pentru a atrage atenția părinților. După ce trăiesc mai multe aventuri împreună, învață să se cunoască și să se accepte pentru a deveni o familie.

• A vedea dincolo de aparențe: mititelul iepure (Snowball) este șeful personajelor negative, iar drăgălașa Gidget, care este îndrăgostită de Max, este o adevărată luptătoare.

• Granița dintre personajele negative și cele pozitive abia se vede. Pentru că dau dovadă de afecțiune, anumite personaje așa-zis negative devin pozitive: condorul, căruia i se promite că va avea o prietenă, sau iepurele, după ce fetița îl mângâie.

Spirit: Armăsarul Vestului Sălbatic (2002): începând de la 6 ani

• Noțiunea de libertate: Spirit ne propune o versiune foarte frumoasă a libertății atunci când galopează în natură; ne transmite astfel că este stăpân pe propriile alegeri, că se poate duce oriunde vrea și că poate profita din plin de clipă și de ceea ce îl înconjoară.

• Să legi o prietenie: o relație nu se impune, ea se construiește pe baza încrederii reciproce care se poate dobândi în timp. Important este să avem răbdare și să știm că nu suntem perfecți.

• Determinarea: chiar și în momentele dificile, Spirit continuă să spere pentru a-și alimenta dârzenia și a-și depăși teama.

Sunt un mic ticălos (Despicable me, 2010): începând de la 4 ani

• A vedea dincolo de aparențe: sufletul bun ascuns în personajul negativ.

• Adopția.

• Să găsești curajul să renunți la o imagine care este doar aparent securizantă. Gru poate juca lesne rolul personajului negativ, căci asta știe să facă cel mai bine, dar această atitudine îl izolează și îl privează de bucuriile simple.

• Să depășești determinismul (celorlalți și al tău).

Turbo (2013): începând de la 4 ani

• Să crezi în visurile tale și să găsești modalitățile necesare pentru a le împlini.

• Să te accepți așa cum ești.

• Importanța legăturilor fraterne.

Uriașul de fier (The Iron Giant, 1999): începând de la 4 ani

• A vedea dincolo de aparențe.

• Noțiunile de egoism (prin intermediul personajului negativ) și altruism (prin intermediul sacrificiului robotului).

• Depășirea determinismului: putem alege cine suntem.

• Moartea și noțiunea de „suflet".

Vecinul meu Totoro (1988): începând de la 3 ani

• Prietenul imaginar: magia copilăriei este tot timpul prezentă pentru a le însoți și susține pe cele două surori în problemele cu care se confruntă, chiar dacă viața le scoate în cale tot felul de dificultăți prea devreme. Copiii reușesc de fiecare dată să se descurce, asumându-și faptul că sunt copii.

• Râsul, buna dispoziție și coeziunea familială ne permit să facem față temerilor.

• Dragostea familială poate vindeca multe răni și suferințe.

• Amabilitatea gratuită: Totoro, prietenii lui, vecinii și familia ajută fără prea multe cuvinte. Gesturile contează mai mult decât cuvintele.

WALL-E (2008): începând de la 5 ani

• Ecologie: să fii conștient că trebuie să ai grijă de planetă.

• Să depășești determinismul: ***Wall-E*** reușește să fie mai mult decât ceea ce fusese programat să fie.

• Să știi să fii actorul propriei vieți: să renunți la pasivitate, să faci față și să-ți asumi responsabilități, pentru a acționa.

• Riscurile sedentarismului excesiv.

Concluzie

Filmele și basmele ne influențează viața, căci ele ne afectează în mod direct emoțiile, ne fac corpul să reacționeze, ne stimulează imaginația și inteligența... În plus, simbolurile pe care le evocă „trezesc" cea mai profundă parte din noi: inconștientul. Și de acolo, din zona unde conștientul nostru limitat nu poate ajunge, își trage seva misiunea noastră.

Basmele de animație sunt, așadar, un instrument important, căci ne pot ajuta să ne reconectăm cu acea parte din noi unde se adăpostește scânteia curiozității noastre. Ele pot stârni sau spori motivația de a ne urmări obiectivele esențiale pentru dezvoltarea noastră. În mod concret, dacă un spectator este impresionat de anumite scene recurente fără să știe de ce, acest lucru se întâmplă deoarece inconștientul său folosește emoțiile ca un indiciu al receptivității sale la tema respectivă și e posibil să fie implicată una dintre misiunile sale de viață. Cinematerapia ne permite atunci să devenim conștienți de aceste indicii pe care filmele le scot în evidență. Datorită celor trei stâlpi ai săi, împărtășirea, dialogul și experimentarea, cinematerapia îi poate ajuta pe părinți și copii să repereze, să înțeleagă și să concretizeze aceste mesaje venite din „străfundurile" lor.

Iar atunci când conștientul susține (în sensul că încurajează și se adaptează în același timp) un elan inconștient, oare nu este

aceasta o modalitate extraordinară de a începe să trăiți potrivit propriilor convingeri?

Acum, pentru că știți deja să folosiți cinematerapia pentru voi și copiii voștri, nu pot decât să vă urez, dragi cititori, să reușiți să vă îndepliniți cât mai mulțumitor misiunile, să dați viață visurilor voastre și celor ale apropiaților voștri și să profitați pur și simplu de faptul că sunteți împreună, privind un film bun sau făcând orice altceva alături de cei dragi.

La urma urmei, un final fericit nu este, de fapt, decât un bun început!

Sfaturi și trucuri

Iată câteva întrebări care vă pot ajuta să recepționați indiciile inconștientului și să avansați spre misiunea voastră:

- Care erau eroii preferați din copilăria voastră (desene animate, filme, povești, cărți, personaje istorice, anturaj, vedete...)?

Apoi pentru fiecare erou ales:

- Ce calități ale acestui erou vă impresionau? De ce vi se părea că este un erou?
- Cum v-a motivat?
- Ce puncte comune aveați cu el pe atunci? Ce calități?
- În prezent, ce puncte comune aveți cu el?
- Ce spune despre voi eroul ales? Ce valori comune aveți cu el?
- Ce puteți face în viață, pentru a promova aceste valori și calități?

Indice de teme

Acest indice propune mai multe teme pe care le puteți aborda și dezvolta prin dialog, în familie, în funcție de dorințele și nevoile de moment.

Pentru a crea condițiile necesare unui astfel de dialog, cititorul poate găsi pentru fiecare temă exemple:

- de filme care abordează subiectul respectiv, din diferite unghiuri;
- de mesaje-cheie, pentru a-l însoți pe copil în reflecțiile lui;
- de întrebări posibile pentru a deschide discuția.

Firește că lista acestor exemple nu este exhaustivă, dar este o bază interesantă, pentru a sugera idei și a-i inspira pe părinți. Dacă îl ascultați pe celălalt, sunteți creativi și receptivi la ce vă spune, veți avea parte de clipe agreabile de împărtășire.

TEMELE DIN CARTE

ACCEPTAREA SCHIMBĂRII

Temă recurentă: p. 151, dar și 194, 234, 299, 318, 320.

ADOLESCENȚA

În această carte: pp. 23, 41, 83, 183, 227, 234, 246, 298, 315.

Exemple de filme: *Întors pe dos*, *Povestea jucăriilor*, *Neînfricată*, *O poveste încâlcită*, *Frumoasa din pădurea adormită*, *Hotel Transilvania*, *Planeta comorilor (Treasure Planet)*, *Împăratul vrăjit (The Emperor New Groove)*, *Regatul pisicilor (The Cat Returns)*, *Cei 6 supereroi*, *Incredibilii*, *Happy Feet — Mumble cel mai mare dansator*, *Big Foot Junior*...

Mesaje-cheie

- Adolescența este una dintre ultimele etape care conduc spre maturitate. Ea marchează trecerea de la copilărie (nepăsătoare și dependentă) la vârsta adultă (responsabilă și autonomă).
- Ea implică o detașare de părinți, pentru a recrea cu ei o nouă legătură — mai deschisă, dar la fel de puternică, dacă ei acceptă că relația evoluează.

Din ce motive personajul se îndepărtează de părinți?; Ce simte el nevoia să trăiască?; Părinții lui înțeleg de ce se schimbă? Acceptă cu ușurință acest lucru?; Cum comunică eroul cu părinții? E ușor?; Ce înțelege eroul despre el însuși? Dar despre părinți?; De ce se îndoiește?; Ce câștigă eroul la sfârșitul evoluției sale?; Cum reacționează părinții lui?

ADOPȚIA

În această carte: pp. 51, 113, 162, 169–175, 259, 331.

Exemple de filme: *Sunt un mic ticălos*, *Tarzan*, *Familia Robinson*, *Anastasia*, *Cartea Junglei*, *Casa magicianului*, *Prințul Egiptului*, *Kung Fu Panda (1, 2, 3)*, *Singuri acasă*, *Micii salvatori*...

Mesaje-cheie

- Crearea unui nou echilibru familial poate dura, chiar și atunci când membrii familiei țin mult unul la altul.

• Pentru un copil, chiar și când e fericit, aflarea originii sale este o etapă importantă în dezvoltarea lui.

Cu ce seamănă familia adoptivă a acestui personaj?; Este diferită de cea dinainte?; Personajului îi este ușor să-și găsească locul în această familie?; Cum se simte?; Ce îi oferă familia adoptivă? Dar el ce oferă familiei adoptive?; Înțelegi de ce vrea neapărat să știe cine au fost părinții lui biologici?

CAPACITATEA DE ADAPTARE

Temă recurentă: p. 153, precum și 202.

CREȘTEREA (MATURIZAREA)

În această carte: pp. 23, 41, 76, 80, 152, 161, 164, 176–185, 241, 278, 290, 302.

Exemple de filme: *Întors pe dos*, *Micul prinț* (2015), *Kirikou și vrăjitoarea*, *Povestea jucăriilor*, *Alice în Țara Minunilor* (2010), *Peter Pan*, *Lumea secretă a lui Arrietty*, *Călătoria lui Chirico* (vârsta: începând de la 10 ani), *Şoapte din inimă (Whisper of the Heart*, 1995, japonez), *Marea aventură Lego*, *Regatul pisicilor (The Cat Returns*, 2002, japonez)...

Mesaje-cheie

• Fiecare poveste vorbește despre schimbările pe care le suferă copiii, despre etapele simbolice sau reale prin care trebuie să treacă.

• Trecerea de la un stadiu la altul presupune schimbări și regăsirea unui echilibru, pentru a ajunge, în cele din urmă, la un alt mod de a trăi, mai adaptat etapei de maturizare a copilului.

Acest personaj își dorește să crească?; Poate alege dacă să crească sau nu?; Ce alege?; În ce fel se schimbă personajul de la începutul până la sfârșitul filmului?; Ce a înțeles din

„drumul" pe care l-a parcurs?; Care sunt inconvenientele și riscurile când crești?; Ce ai de câștigat atunci când crești?

DÂRZENIA (DETERMINAREA)

Temă recurentă: pp. 150–151, precum și 333.

DIFERENȚA

În această carte: pp. 113, 161, 171–175, 185–188, 210–224, 232, 257–249, 329.

Exemple de filme: *Ferdinand*, *Fratele Urs*, *Uriașul de fier*, *Tarzan*, *Cars* (*Mașini*), *Shrek*, *Prințesa Mononoke* (japonez, 1997; vârsta: începând de la 12 ani), *Azur și Asmar* (2006), Michel Ocelot, *Cinci eroi de legendă*, *Lumea secretă a lui Arrietty* (2010, japonez), *Cenușăreasa*, *Kiki: Livrări la domiciliu* (japonez, 1989), *Doamna și Vagabondul*, *Zootopia* (2016), *Pocahontas*, *Micul prinț* (franco-italian, 2015), *Kirikou et la Sorcière* (*Kirikou și vrăjitoarea*, Michel Ocelot, 1998), *Smallfoot* (*Aventurile lui Smallfoot*, 2018), *Cum a furat Grinch Crăciunul* (2000).

Mesaje-cheie

- Sentimentul că ești diferit te poate determina să te izolezi.
- Senzația că celălalt este diferit te poate determina să-l respingi.
- Cu toate acestea, dacă știi să privești dincolo de aparențe, există întotdeauna ceva care ne apropie.

Eroul se simte diferit de ceilalți?; Are dreptate?; Faptul că este diferit este un lucru bun sau un lucru neplăcut pentru el?; Ce anume opune aceste două grupuri?; Ce le apropie?; Cum pot aceste personaje să se ajute, deși sunt diferite?

FAMILIA RECOMPUSĂ

În această carte: pp. 256–261, 325.

Exemple de filme: *Lilo și Stitch*, *Familia Robinson*, *Cenușăreasa*, *Tarzan*, *Ernest și Celestine*, *Peter Iepurașul*, *Rață, rață și gâscan*, *Hotel Transilvania*, *Casa magicianului*...

Mesaje-cheie

- Să accepți o nouă familie presupune să suferi mai întâi după cea dinainte, așa cum era ea.
- Copilul trece prin mai multe etape înainte de a-și găsi un nou echilibru. Respingerea, chiar dacă este temporară, este frecventă (filmul îl dezvinovățește pe copil).
- Noua configurație familială nu este nici mai bună, nici mai rea, este pur și simplu diferită. Dacă renunți să faci comparații, îți va fi mai ușor să apreciezi avantajele noii familii.

Are acest personaj familia la care a visat?; Cum este familia lui la începutul, pe parcursul și la sfârșitul filmului?: Cum se simte eroul în această familie atipică?; Ce îi poate oferi noua lui familie?

FRAȚII (ȘI SURORILE)

În această carte: pp. 48, 55, 122–123, 247–249, 325.

Exemple de filme adaptate: *Cei 6 supereroi*, *Lilo și Stitch*, *Vecinul meu Totoro*, *Regatul de gheață*, *Cenușăreasa*, *Sunt un mic ticălos*, *Azur și Asmar*, *Fratele Urs*, *Singuri acasă*, *Povestea jucăriilor*, *Mirai*, *Doamna și Vagabondul*, *Bunul dinozaur*, *Rață, rață și gâscan*, *Casa magicianului*...

Mesaje-cheie

- Apariția unui nou-venit în familie este uneori „o catastrofă".
- Frații se invidiază deseori și se consideră nedreptățiți (aspect care îl dezvinovățește pe copil).

• Frații și surorile îl determină pe copilul nou-venit să se întrebe prin ce se deosebește de ceilalți frați, pentru a-și putea crea propria identitate.
• Frații și surorile se pot susține și motiva reciproc pentru a progresa în etapele vieții.

Ce relație are eroul cu ceilalți frați?; Se înțeleg bine?; Cum reușesc să-și rezolve neînțelegerile?; Ce le oferă acest personaj fraților săi?; Seamănă frații între ei?; Prin ce se deosebesc? Dar ce au în comun?

FRICA (TEMERILE)

În această carte: pp. 42, 47, 51–52, 97, 104, 118, 134, 139, 165–167, 171, 187, 223, 241, 254, 321, 326.

Exemple de filme: *Întors pe dos*, *Vecinul meu Totoro*, *Regatul de gheață*, *Compania Monștrilor*, *Kirikou și vrăjitoarea*, *Regele Leu*, *Aventurile lui Smallfoot*, *Cinci eroi de legendă*...

Mesaje-cheie

• Frica este o emoție care protejează, ea este necesară pentru a supraviețui.
• Când este excesivă, ea ne limitează posibilitățile de a progresa. Când ne temem prea puțin, riscăm să ne punem în pericol.
• Copilul, cu ajutorul apropiaților, poate exersa pentru a recunoaște frica și pentru a se obișnui cu ea, astfel poate găsi propriile soluții.
• Când teama pune stăpânire pe un copil, câteva cuvinte, susținerea celor din jur, întrajutorarea, o glumă îl pot liniști.
• Dacă reușim să ne cunoaștem temerile, putem fi mai curajoși, adică ne putem depăși teama, pentru a progresa într-un mod inteligent.

Eroului îi este teamă?; Dacă da, tu ce crezi, este normal să-i fie teamă?; Dacă nu, de ce nu se teme?; Oare teama i-ar fi putut fi de folos?; Cum știi că acestui personaj îi este teamă?; Cum își controlează teama?

FURIA

În această carte: pp. 161, 267, 295, 309, 315, 330.

Exemple de filme: *Întors pe dos*, *Regatul de gheață*, *Mica Sirenă*, *Kirikou și vrăjitoarea*, *Marele șoarece detectiv* (*The Great Mouse Detective*), *Mirai...*

Mesaje-cheie

- Furia este o emoție care permite menținerea integrității fizice și morale.
- Exprimată într-un moment adecvat, din timp în timp și într-un cadru adecvat, ea ne permite să eliminăm tensiunile și să restabilim echilibrul în anumite situații.
- Dacă o ținem în noi, o refulăm sau o eliberăm fără niciun control, furia poate crea situații dificile, greu de gestionat, ne determină să facem greșeli și să ne facem rău (nouă și altora).
- Este o emoție care poate fi anticipată. Cuvintele, de pildă, ne permit să exprimăm anumite nevoi înainte de a ne simți lezați și de a fi siliți să dăm frâu liber furiei.
- Sportul, dansul, cântatul, desenatul ne pot calma furia.

În ce momente se înfurie eroul? Dar personajul negativ?; Cum îți dai seama că un anumit personaj este furios?; Ce l-a înfuriat?; Ce face când este nervos?; Cum reușește să se calmeze?; Și tu te enervezi uneori? În ce situații?; Ce faci pentru a te calma?

GELOZIA (INVIDIA)

În această carte: pp. 80, 102, 182, 324–325.

Exemple de filme: *Cenușăreasa*, *Peter Iepurașul*, *Albă-ca-Zăpada și cei șapte pitici*, *Povestea jucăriilor*, *Peter Pan*, *Pisicile aristocrate*, *Azur și Asmar*, *Casa magicianului*, *Singuri acasă*, *Mirai...*

Mesaje-cheie

- Gelozia (invidia) este o emoție care apare atunci când ne temem că vom pierde ceva valoros (o relație, un obiect, un interes, atenția, valoarea...), de care se va bucura altcineva.

• În doze mici, ne poate ajuta să reconsiderăm modul nostru de a fi/sau mediul în care trăim, pentru a ne bucura mai mult de viață (în această privință, copiii sunt deculpabilizați).
• În doze mari, ne întunecă judecata și ne determină să avem un comportament deplasat.

De ce acest personaj îl invidiază pe celălalt?; Cum îți dai seama că este gelos?; Cum se poartă când este invidios?; Regretă mai târziu ce a făcut?; Cum poate îndrepta lucrurile?

GREȘEALA E IMPORTANTĂ (DEPĂȘIREA PERFECȚIONISMULUI)

În această carte: pp. 44, 161, 197, 200, 278–279, 302, 310.

Exemple de filme: *Clopoțica și comoara pierdută*, *Familia Robinson*, *Peter Iepurașul*, *Deep: O aventură nesfârșită*, *Mașini*, *Hercule*, *Kung Fu Panda*, *Frumoasa și Bestia*, *Lilo și Stitch*, *Rață, rață și gâscan*, *Shrek*...

Mesaje-cheie

• Fiecare individ greșește, și asta îl ajută să progreseze.
• Dacă vrem să progresăm, erorile sunt inerente.
• Din greșeli învățăm, iar greșind devenim mai puternici, dacă ne asumăm erorile comise sau le reparăm.

Eroul nostru greșește?; Alege întotdeauna soluția potrivită de prima oară?; Ce face atunci când se înșală sau ratează ceva?; Eroul nostru este perfect?

HANDICAPUL

În această carte: pp. 233–235.

Exemple de filme: *În căutarea lui Nemo*, *Cum să-ți dresezi dragonul*, *Kirikou și vrăjitoarea*, *Avioane: Echipa de intervenții*...

Mesaje-cheie

• Fiecare erou, în pofida sau datorită handicapului, își poate găsi puterea sa, punctele sale forte.

• Apropiații eroului au un rol de jucat: ei trebuie să-l însoțească și să-l susțină pe erou, fără să-l facă să se simtă ca o victimă.

Care este handicapul acestui personaj?; În ce fel îl împiedică acest handicap?; Cum poate folosi personajul acel defect în favoarea sa, transformându-l în forță?; Cum reacționează apropiații lui?; Cum reușește eroul să găsească soluții pentru a reuși?

HĂRȚUIREA

În această carte: pp. 213–217, 266.

Exemple de filme: *Cenușăreasa*, *Lilo și Stitch*, *Ralph Strică-Tot*, *Puiu' mic*, *Hercule*, *Happy Feat: Mumble cel mai mare dansator*, *Bigfoot Junior*, *Micii salvatori*, *Kirikou și vrăjitoarea*...

Mesaje-cheie

• Uneori, o persoană diferită trezește o atitudine de respingere din partea celorlalți, care o poate răni și poate fi greu de suportat.
• Uneori, comunicarea poate tempera tensiunile și poate atenua diferențele.
• Eroul poate găsi un alt grup în care poate fi el însuși, fără să simtă că este criticat.

Cine hărțuiește pe cine în film? De ce?; Ți se pare corectă această situație?; Ce simte personajul hărțuit? Dar cel care hărțuiește?; Cum reacționează personajul hărțuit?; Ce altceva ar fi putut face?; Cum poate fi schimbată situația?

IERTAREA ȘI RĂZBUNAREA

În această carte: pp. 44, 50, 284, 325, 329–330.

Exemple de filme: *Fratele Urs*, *Prințesa Mononoke* (vârsta: începând de la 12 ani), *Cei 6 supereroi*, *Casa magicianului*, *Bunul dinozaur*, *Kirikou și vrăjitoarea*, *Primul Crăciun (The Star)*, *Cum a furat Grinch Crăciunul*, *Coco*, *Familia Robinson*...

Mesaje-cheie

- Iertarea, chiar dacă folosul ei nu este evident în anumite cazuri, este indispensabilă pentru a progresa. Ea ne permite să ne ancorăm în prezent, pentru a da un sens nou viitorului nostru.
- Răzbunarea ne închide în trecut și ne împiedică să vedem ce se petrece în prezent. Dacă nu își asumă responsabilitatea și face din răzbunare o obsesie, personajul nostru poate fi pierdut.

Ce îi reproșează acest personaj acelui personaj?; Poți să înțelegi că este atât de supărat pe el?; Îl poate ierta?; La ce îi poate fi de folos faptul că-l iartă?; Este important să facă asta?; Ce se va întâmpla dacă nu-l va ierta niciodată?; Cum se simte personajul după ce a iertat?

IMAGINAȚIA

În această carte: pp. 25, 29, 57–58, 65, 93–94, 103–107, 127–137, 236.

Exemple de filme: *Alice în Țara Minunilor*, *Cinci eroi de legendă*, *Familia Robinson*, *Peter Pan*, *O poveste încâlcită*, *Întors pe dos*, *Prinți și prințese*, *Marea aventură Lego*, *Vecinul meu Totoro*...

Mesaje-cheie

- Imaginația este cheia optimismului, a adaptării și a creativității.
- Ea creează lumi în care ne putem regenera și ne putem recupera energia pentru a gestiona lumea reală.
- Dar lumea imaginară nu este o soluție pentru orice. Este important să găsim un echilibru între real și imaginar.

De ce este imaginația o calitate pentru acest personaj? Sau de ce pare să fie un defect?; În ce fel ajută imaginația personajul?: Cum îți dai seama că acest personaj are imaginație?; După părerea ta, care este opusul imaginației?; Este bine să rămânem tot timpul într-o lume imaginară?; Cum putem găsi echilibrul între real și imaginar?

IUBIREA (DRAGOSTEA)

În această carte: pp. 89, 102, 170–171, 244, 249–250, 279, 332, 362.

Exemple de filme: *Regatul de gheață*, *Frumoasa și Bestia*, *Shrek*, *Frumoasa din pădurea adormită*, *Albă-ca-Zăpada și cei șapte pitici*, *Prinți și prințese* (*Princes et Princesses*)[1], *Castelul umblător al lui Howl*, *Doamna și Vagabondul*, *Magie în New York* (*Enchanted*), *Mica Sirenă*...

Mesaje-cheie

- Dragostea este un sentiment care ne ajută să depășim multe dificultăți.
- În povești, iubirea ajută personajele să vadă aspectele pozitive, să se deschidă, să fie tolerante și să vrea binele tuturor.

Cum îl ajută dragostea pe erou?; Ce înseamnă iubirea pentru erou?; Pe cine învață să iubească?; Ce înseamnă dragostea pentru tine?; Cum te folosești de ea?

ÎNCREDEREA ÎN SINE

Temă recurentă: p. 156, precum și 106, 158–159, 203, 231, 268.

ÎNTRAJUTORAREA

În această carte: pp. 52, 204–206, 234, 259, 329, 332.

Exemple de filme: *Ferdinand*, *Incredibilii*, *Trolii*, *Shrek*, *Tangled: O poveste încâlcită*, *Clopoțica și comoara pierdută*, *Duck Duck Goose – Rață, rață și gâscan*, *Singuri acasă*, *Povestea jucăriilor*, *Cars* (*Mașini*), *Epoca de gheață*, *Albă-ca-Zăpada și cei șapte pitici*, *101 dalmații*, *Micii salvatori*, *Tare ca piatra* (*Early Man*, 2018), *The*

[1] *Princes et Princesses*, regia Michel Ocelot (2000), în care se folosește tehnica animată a umbrelor, ca în vechile piese de teatru chinezești.

Star (Primul Crăciun), *Deep: O aventură nesfârșită*, *Casa magicianului*, *Cinci eroi de legendă*...

Mesaje-cheie

- Ți se poate părea că este mai ușor să rezolvi o situație de unul singur (nu trebuie să faci compromisuri, nu ți se pun întrebări, nu trebuie să te justifici, nu trebuie să-ți spui părerea). Nu este deloc simplu să creezi sau să accepți o legătură.
- Cu toate acestea, două persoane — dacă comunică îndeajuns de mult și dacă ascultă fiecare ce are de spus celălalt — sunt mai puternice decât una singură. (Unde-s doi puterea crește.)
- Celălalt ne poate susține, completa, consulta, îndruma, consola și asista.

De ce nu își dorește acest personaj să fie ajutat?; Poate reuși singur?; Cu ce îl pot ajuta ceilalți?; Dar el, cu ce îi poate ajuta?; De ce este importantă întrajutorarea?

LIBERTATEA

În această carte: pp. 124, 188, 214, 226, 242–247, 252, 333.

Exemple de filme: *Spirit: Armăsarul Vestului Sălbatic*, *Regatul de gheață*, *Regele Leu*, *Up — Deasupra tuturor*, *Kirikou și vrăjitoarea*, *Dumbo*, *Happy Feet — Mumble cel mai tare dansator*...

Mesaje-cheie

- Atunci când eroul poate trăi autonom și se acceptă așa cum este, el se bucură de mai multă libertate.
- Libertatea presupune să ne stabilim niște limite și să le respectăm, pentru a menține echilibrul.

Acest personaj se simte liber la începutul filmului?; Ce anume distruge acest sentiment de libertate?; Cum se simte personajul când nu mai este liber?; Cum reacționează?; Ce soluții găsește pentru a-și redobândi libertatea?

LIMITELE: IMPORTANȚA REGULILOR, DACĂ VREM SĂ CREȘTEM

În această carte: pp. 126, 157, 162, 176, 183, 254, 247, 302.

Exemple de filme: *Regele Leu*, *Frumoasa și Bestia*, *Rață, rață și gâscan*, *Pinocchio*, *Kuzco — The Emperor's New Groove* (*Împăratul vrăjit*), *Deep: O aventură nesfârșită*, *Lumea secretă a lui Arrietty*, *Alice în Țara Minunilor*...

Mesaje-cheie

- Lipsa regulilor poate părea atrăgătoare și facilă; însă absența pedepselor ne izolează, ne pune în pericol, ne corupe și ne sperie.
- Regulile ne protejează de ceilalți și de noi înșine, ele ne permit să trăim în deplină siguranță.
- Anumite reguli pot evolua în funcție de vârstă și de competențe, altele sunt permanente.
- Părintele stabilește niște limite copilului. El are misiunea să-l ajute să le respecte până ce copilul este îndeajuns de matur și autonom încât să și le însușească, să le accepte și să și le adapteze.

De ce personajul nu are dreptul să facă acest lucru?; Cine a stabilit această regulă?; Ți se pare corectă regula?; Este o regulă permanentă?

MOARTEA

În această carte: pp. 49, 112, 119, 161, 185, 289–291, 297, 327, 331, 334.

Exemple de filme: *Regele Leu*, *Coco*, *Uriașul de fier*, *Ferdinand*, *Bunul dinozaur*, *Marnie* (*When Marnie Was There*[1], vârsta: începând de la 12 ani), *Bambi*, *Moana/Vaiana*, *Micul prinț*...

Mesaje-cheie

- Moartea face parte din ciclul vieții.

[1] Film de animație japonez (2014), dramă psihologică având la bază romanul omonim al autoarei britanice Joan G. Robinson din 1967 *(N.t.)*.

• Amintirile și valorile moștenite de la ființa dispărută ne permit să păstrăm în viață ceea ce este important legat de persoana pierdută.
• „Viața de apoi" diferă în funcție de culturi și de convingerile personale. Fiecare dintre noi este liber să creadă ceea ce dorește despre aceste lucruri, pentru a putea merge înainte întru binele comun.

Ce personaj moare în acest film?; Ce simte eroul atunci? Dar tu?; Tu ce crezi că înseamnă să mori?; Personajul mort continuă să-l ajute pe erou, și dacă da, cum face asta?; Ce ne spune filmul că se petrece după ce murim? Tu ce zici, crezi că este posibil așa ceva?

OPTIMISMUL

Temă recurentă: pp. 155–156, precum și pp. 250 și 284.

PRIETENIA

În această carte: pp. 138, 162, 176–177, 194–197, 204, 225–230, 268–269, 333.

Exemple de filme: *Clopoțica și comoara pierdută*, *Cars*, *Shrek*, *Povestea jucăriilor*, *Dumbo*, *Vecinul meu Totoro*, *Ponyo*, *Uriașul de fier*, *Compania Monștrilor*, *Aventurile tigrișorului*, *Epoca de gheață*, *Spirit: Armăsarul Vestului Sălbatic*, *Bunul dinozaur*, *Deep: O aventură nesfârșită*, *Cinci eroi de legendă*, *Cum a furat Grinch Crăciunul...*

Mesaje-cheie

• Un prieten ne însoțește, ne susține, ne spune părerea lui, ne înțelege, ne previne, ne amuză, ne ascultă...
• Între prieteni, mai există și certuri și neînțelegeri.
• Pentru ca o prietenie să dureze, trebuie să găsim un echilibru între a ști că uneori nu avem dreptate și a ști ce atitudine să abordăm.

Personajul acesta are prieteni? De unde știi?; Ce fac prietenii pentru el?; Ce face el pentru prietenii lui?: Relația

dintre ei este întotdeauna simplă?; Cum își rezolvă neînțelegerile?; După părerea ta, există o diferență între „amic" și „prieten"? În ce constă?

RĂBDAREA

În această carte: pp. 177, 226, 333.

Exemple de filme: *Mașini*, *Frumoasa din pădurea adormită*, *Vecinul meu Totoro*, *Albă-ca-Zăpada și cei șapte pitici*, *Spirit: Armăsarul Vestului Sălbatic*...

Mesaje-cheie

- Dacă avem răbdare, putem evita anumite greșeli și putem profita de lucrurile frumoase.
- Fiecare etapă vine la timpul ei.

De ce se grăbește acest personaj?; Ce se întâmplă când se oprește?; Ce are de câștigat în „pauza" lui?; Ce crezi, ne putem „grăbi încet"?; Putem trece peste anumite etape? Ce riscuri există?

RĂUTATEA ȘI NUANȚELE EI

În această carte: pp. 48–49, 55, 102, 160, 163, 269–270, 318.

Exemple de filme: *Moana/Vaiana*, *Familia Robinson*, *Ralph Strică-Tot*, *Singuri acasă*, *Planeta comorilor*, *Aventurile lui Smallfoot*, *Cum a furat Grinch Crăciunul*, *Marea aventură Lego*, *Prințesa Mononoke* (începând de la 12 ani), *Kirikou și vrăjitoarea*...

Mesaje-cheie

- Filmele de animație ne îndeamnă să ne întrebăm de ce personajele negative sunt rele. Acest lucru îi permite copilului să înțeleagă mai bine unde pot duce diferențele de puncte de vedere și lipsa de comunicare sau de susținere.

• Înțelegerea acestor lucruri poate favoriza crearea unor noi legături (relații).
• Cu toate acestea, chiar dacă înțelegem de unde vine „răutatea", aceasta nu înseamnă să acceptăm orice. Copilul poate învăța să-și recunoască limitele în ce privește capacitatea sa de a ajuta.

Acest personaj este bun sau rău?; Cum îți dai seama?; Poate fi și rău, și bun?; De ce se poartă acest personaj urât?; Ce ar putea face pentru a deveni bun?; Eroul îl poate ajuta să devină din nou bun?; De unde știi?

RESPECTUL DE SINE ȘI FAȚĂ DE CEILALȚI

În această carte: pp. 139, 159, 205, 254.

Vezi mai sus și tema „Diferența".

Exemple de filme: *Frumoasa și Bestia*, *Shrek*, *Turbo*, *Pocahontas*, *Dumbo*, *Deep*: *O aventură nesfârșită*, *Prințesa Mononoke* (vârsta: începând de la 12 ani), *Rață, rață și gâscan*, *Împăratul vrăjit*, *Neînfricată*, *Epoca de gheață*, *Horton*, *Ernest & Celestine* (*Ernest și Celestine*), *Aventurile lui Smallfoot*, *Ştrumpfii și satul pierdut*, *Ralph Strică-Tot*, *Tarzan*, *Cum a furat Grinch Crăciunul*...

Mesaje-cheie

• Atunci când ne iubim îndeajuns, îi putem iubi și pe ceilalți, și invers.
• Eroul, pentru a învăța să se accepte, trebuie să iasă deseori din zona sa de confort și să se confrunte cu lumea, pentru a-și putea aprecia valoarea și a o putea aprecia și pe cea a apropiaților săi.
• Să te respecți și să-i respecți pe ceilalți înseamnă să fii dispus să te pui pe tine însuți la îndoială, ceea ce nu este deloc simplu.

Acest personaj are încredere în el?; Cum îți dai seama de asta?; De ce vrea să fie singur?; Cum reacționează față de ceilalți?; Ce află despre el prin intermediul aventurilor

sale?; Ce află despre cei din jurul său?; La sfârșitul filmului, eroul are mai multă încredere în el?

ROLUL PĂRINȚILOR ȘI AL FAMILIEI

În această carte: pp. 16, 28, 51, 64, 67-70, 114, 161–165, 170, 173–175, 217–223, 250, 256–260, 317, 325, 327.

Exemple de filme: relația tată–fiică: *Mica Sirenă*, *Aladin și lampa fermecată*, *Regele Leu 2*, *Hotel Transilvania*, *Mulan*; relația mamă–fiică: *Neînfricată*, *Tangled: O poveste încâlcită*, *Albă-ca-Zăpada și cei șapte pitici*, *Cenușăreasa*; relația tată–fiu: *Pinocchio*, *Cum să îți dresezi dragonul*, *În căutarea lui Nemo*, *Tarzan*, *Bunul dinozaur*, *Regele Leu*...; relația mamă–fiu: *Dumbo*, *Horton*, *Bambi*, *Tarzan*, *Spirit: Armăsarul Vestului Sălbatic*; relații intergenerație: *Coco*, *Moana/Vaiana*, *Hotel Transilvania 2*, *Deep: O aventură nesfârșită*, *Kirikou și vrăjitoarea*...

Mesaje-cheie

- În copilăria mică, părintele este punctul de referință și cel care îi asigură copilului siguranța. El îi transmite acestuia valorile și regulile sale.
- Odată ce copilul se schimbă și își afirmă personalitatea, legăturile cu părinții devin mai complexe și apar neînțelegerile. În unele povești (filme de animație), părintele iubitor este înlocuit de o mamă vitregă rea sau de un monstru, asupra căruia copilul își va putea defula în mod simbolic tensiunile.
- Dragostea atenuează tensiunile și restabilește înțelegerea. Părinții și copiii se îmbogățesc prin această experiență.
- Părintele îi lasă locul copilului când acesta este îndeajuns de matur (predarea puterii, deces, schimbarea unor reguli, deschiderea către o lume nouă...)

Care este, la începutul filmului, relația dintre acest personaj și părintele său?; De ce sunt ei apropiați?; Din ce motive nu sunt de acord?; În ce privință are dreptate tânărul personaj?; În ce privință are dreptate părintele?; Care

este obiectivul părintelui? Dar al copilului?; Ce îi transmite părintele copilului său?; Ce îi oferă copilul părintelui său?; Cum reușesc, în cele din urmă, să se înțeleagă?

VALORIZAREA BINELUI

Temă recurentă: pp. 159–160, precum și 49, 166, 246, 275, 331.

VISURI, OBIECTIVE ȘI AMBIȚIA FĂRĂ LIMITE

În această carte: pp. 140, 173, 203, 282–284, 325–327, 331.

Exemple de filme: *Coco*, *Familia Robinson*, *Universitatea monștrilor*, *Hai să cântăm! (Sing*, 2016), *Şoapte din inimă*, *Balerina*, *Planeta comorilor*, *Ratatouille*, *Frumoasa și Bestia*, *Tangled: O poveste încâlcită*, *Prințesa și broscoiul*, *Cinci eroi de legendă*, *Mașini*...

Mesaje-cheie

- Eroii scot în evidență importanța faptului de a avea obiective, de a crede în ele și de a ști să te depășești pentru a le atinge.
- Uneori, ei demonstrează că este posibil să te pierzi într-o căutare permanentă a mai-binelui și că adaptarea este adesea cel mai bun aliat pentru a-ți atinge obiectivele.
- Personajele negative ilustrează, prin exagerările lor, câte pericole ascunde o ambiție fără limite: furturi, minciuni, violență, ba chiar și crime.

Ce obiectiv are eroul? Dar personajul negativ?; Cum îl ajută visul său să progreseze?; Ce este dispus să facă pentru a-și atinge obiectivul?; Cum știe când trebuie să se oprească?; Scopul scuză mijloacele? În ce măsură?

ALTE CÂTEVA TEME, ÎN PRELUNGIREA ACESTEI CĂRȚI

CINSTEA (ONESTITATEA)

Exemple de filme: *Pinocchio*, *Planeta comorilor*, *Puiu' mic*, *Aladdin*, *Aventurile lui Smallfoot*, *Regatul de gheață*...

Mesaje-cheie

- Minciunile pot părea uneori o soluție simplă, dar ele antrenează consecințe mult mai dificil de gestionat decât simplul adevăr.
- Cu cât o persoană minte mai mult, cu atât îi este mai greu să se oprească și cu atât mai puțin au încredere în ea persoanele din jur.
- Uneori, este dificil să deosebești minciuna de adevăr.
- Cinstea (chiar dacă se lasă așteptată uneori) poate aduce multe recompense: încredere, recunoștință, experiență și susținere.

De ce minte acest personaj?; Ce obține pe termen scurt dacă minte?; Dar pe termen lung?; Cum se simte după ce a mințit?; Minciuna lui poate fi iertată? De ce?; De ce oamenilor nu le vine să creadă ce spune acest personaj?; Ce consecințe are acest lucru asupra vieții lui?; Tu l-ai putea crede? Cum ți-ai da seama dacă e cinstit sau nu?

DEPENDENȚELE ȘI CONSECINȚELE LOR

Exemple de filme: *Dumbo*, *Pinocchio*, *Trolii*, *Alice în Țara Minunilor*...

Mesaje-cheie

- Mesajele referitoare la anumite dependențe sunt deseori secundare, dar pot juca un rol preventiv și educativ pentru copil, în special dacă sunt însoțite de o discuție cu părintele.

• Drogurile modifică percepțiile și ne pot pune în situații periculoase.
• Dependența interzice sau limitează capacitatea de a găsi fericirea.

Ce se petrece atunci când acest personaj bea/fumează/mănâncă...?; Starea lui este dificilă?; Personajul este mai fericit pe termen scurt? Dar pe termen lung?; Ce altceva ar fi putut face pentru a se simți bine?; Ce consecințe are pentru corpul său starea lui de dependență?; Tu știi ce este o dependență?

DESPĂRȚIREA PĂRINȚILOR

Exemple de filme: *Regele Leu*, *Povestea jucăriilor*, *Puiu' mic*, *Micul prinț*, *Uriașul de fier*, *Povestea vieții (Il était une fois... la vie*, 1986), *Hotel Transilvania*, *Planeta comorilor*...

Mesaje-cheie

• Divorțul sau separarea părinților sunt rareori abordate în mod direct în filmele de animație. Cu toate acestea, unul sau ambii părinți pot dispărea sau pot fi absenți din viața copilului: familia monoparentală este de altfel deseori prezentă în filmele de animație.
• Pentru a aborda această temă, putem aborda în mod simbolic noțiunile de doliu sau de absență, care îi trezesc copilului sentimente similare: sentimentul de abandon, de lipsă a cuiva drag, de culpabilitate, de neputință, de frustrare, senzația că este singur și neînțeles.
• Copilul învață să renunțe la viața din trecut în același timp cu eroul, care, în pofida obstacolelor care sunt uneori dificile, iese din toate aceste încercări maturizat și capabil să trăiască fericit într-o lume nouă.

Personajul are ambii părinți alături?; Din ce motiv crezi că unul dintre părinți lipsește?; Ce crezi că a simțit eroul atunci când mama/tatăl lui nu a mai fost prezent?; Cum încearcă eroul să-și asigure în continuare un fel de prezență a părintelui absent?; Eroul își poate dezvolta personalitatea chiar dacă viața lui nu mai este cum a fost?

ECHILIBRUL ÎNTRE MUNCĂ ȘI FAMILIE

Exemple de filme: *Hai să cântăm!, Coco, Mary Poppins, Cum a furat Grinch Crăciunul, Micul prinț, Cinci eroi de legendă, Chistopher Robin și Winnie de pluș, Lilo și Stitch...*

Mesaje-cheie

- Pentru adulți, repartizarea timpului nu este întotdeauna ușor de gestionat, căci deseori au o listă întreagă de priorități.
- Soluția poate fi o bună comunicare și o dorință comună de a ne înțelege.

Ți se pare că acest personaj muncește prea mult?; Cum reușește să se ocupe și de copiii săi în același timp?; Reușește să facă acest lucru într-un mod mulțumitor?; Își iubește copiii? Cum îți dai seama? Copiii lui știu că îi iubește?; Copiii lui sunt fericiți?; Cum procedează ei pentru ca punctele lor de vedere să fie înțelese?; Ce soluții găsesc împreună?

ECOLOGIA ȘI PROTEJAREA NATURII

Exemple de filme: *În căutarea lui Nemo, WALL-E, Ferngully, ultima pădure tropicală, Prințesa Mononoke* (vârsta: începând de la 12 ani), *Spirit: Armăsarul Vestului Sălbatic, Aventurile lui Smallfoot, Bee Movie: povestea unei albine, Casa magicianului, Ponyo (2008), Moana/Vaiana, Bambi, Happy Feet — Mumble, cel mai tare dansator, Deep: O aventură nesfârșită, Bigfoot Junior...*

Mesaje-cheie

- Natura este vie, ea merită să fie protejată pentru binele tuturor.
- Fiecare poate acționa în felul său.

În ce ținut trăiesc personajele?; Cum distruge omul acest mediu?; Ce impact au acțiunile omului asupra animalelor

și asupra naturii?; Ce consecințe au acțiunile lui pe termen lung?; Omul poate trăi fără natură?; Ce poți/vrei să faci tu pentru a proteja natura?

FORȚA: DIFERITE MODURI DE A FI PUTERNIC

Exemple de filme adaptate: *Hercule*, *Incredibilii*, *Ferdinand*, *Shrek*, *Arthur și Minimoys*, *Trolii*, *Kiki: Livrări la domiciliu*, *Marea aventură Lego*, *Puiu' mic*, *Kirikou și vrăjitoarea*, *Spirit: Armăsarul Vestului Sălbatic*, *Cum să îți dresezi dragonul*, *Happy Feet — Mumble, cel mai tare dansator*, *Micii salvatori*, *Uriașul de fier*...

Mesaje-cheie

- Forța brută nu este singura formă de forță care există.
- Fiecare erou își găsește forța în propriile competențe, calități și experiențe: dragostea, prietenia, inteligența, curajul, dârzenia, adaptabilitatea...

Acest personaj este puternic?; Cum îți dai seama?; Ce anume îl face să fie puternic?; Ce îl ajută să câștige?; Există o singură modalitate de a fi puternic?; Tu care crezi că este principala ta forță în prezent?

A ÎMPĂRȚI

Exemple de filme: *Aladdin*, *Robin Hood*, *Ernest și Celestine*, *Cum a furat Grinch Crăciunul*, *Micii salvatori*...

Mesaje-cheie

Să împarți înseamnă să renunți la o parte (din ceva), pentru a le da celorlalți. Este o acțiune care poate fi în egală măsură dificilă (vorbind despre asta îl dezvinovățim pe copil) și benefică (acest mesaj îl încurajează pe copil).

Din ce motive acest personaj împarte cu ceilalți o parte din ceea ce posedă/din ceea ce a câștigat?; Îi vine greu să

facă asta?; Ce obține prin acest gest pe termen scurt? Dar pe termen lung?; Cum se simte după ce a împărțit ceea ce-i aparține?; Tu ai fi putut face același lucru? De ce?

MUZICA

Exemple de filme: *Coco*, *Mica Sirenă*, *Trolii*, *Un monstru la Paris*, *Sing — Hai să cântăm!*, *Ballerina*, *Fantasia*[1], *Happy Feet — Mumble, cel mai tare dansator*, *Rio*...

Mesaje-cheie

Muzica, dansatul și cântatul sunt niște modalități extraordinare de a ne activa sau de a ne elibera emoțiile: muzica ne ajută să fim mai veseli, să ne eliberăm de furie, să ne exprimăm tristețea...

Cum se simte eroul când cântă/dansează/cântă la un instrument?; Cu ce îl ajută acest lucru? Dar ție, îți place să cânți/să dansezi/să cânți la un instrument?; Cum te simți după ce faci acest lucru?

SEXUALITATEA

Exemple de filme: *Albă-ca-Zăpada și cei șapte pitici*, *Frumoasa din pădurea adormită*...

Mesaje-cheie

- În basme, această noțiune nu este abordată decât pe plan simbolic. Atingerea maturității sexuale este reprezentată prin primul sărut.
- Această uniune între un bărbat și o femeie se petrece de obicei la sfârșit, atunci când eroii au evoluat îndeajuns (datorită

[1] *Fantasia*, al treilea lungmetraj de animație creat de studiourile Disney (în 1940), este alcătuit dintr-o serie de șapte secvențe, care ilustrează opt piese celebre de muzică clasică (*N.t.*).

somnului care i-a cuprins sau aventurilor prin care au trecut) și și-au pierdut statutul de copil.

• Când este vorba despre tinerii spectatori, această problemă trebuie abordată din punctul de vedere al iubirii. Atunci când copilul este pregătit să afle mai multe, pune el însuși întrebări mai precise. Părintele îi poate răspunde atunci sincer, factual și simplu. Această comunicare deschisă și adaptată vârstei lui îi permite copilului să se înțeleagă și să evolueze, fără să se simtă vinovat.

De cine este îndrăgostit acest personaj?; Cum îți dai seama?; Este vorba despre o dragoste reciprocă?; Ce fac cei doi pentru a-și demonstra iubirea?; Ce simți atunci când cei doi îndrăgostiți reușesc să rămână împreună? Dar atunci când se sărută?

TIMIDITATEA

Exemple de filme: *Sing — Hai să cântăm!*, *Bambi*, *Şoapte din inimă*, *Incredibilii...*

Mesaje-cheie

• Timiditatea poate fi un adevărat handicap atunci când trebuie să-ți realizezi proiectele.

• Ea poate fi controlată prin îmbunătățirea încrederii în sine, prin tehnici de gestionare a stresului și a fricii, dar și prin sprijinul apropiaților.

De ce este timid acest personaj?; Cum îți dai seama că e timid?; Ce consecințe are timiditatea sa asupra vieții lui?; Ce simte atunci când timiditatea îi afectează viața?; Ce soluții poate găsi sau chiar găsește pentru a-și controla timiditatea?

INDICE (basme animate)

A

Aladin și lampa fermecată 355

Albă-ca-Zăpada și cei șapte pitici 14, 37, 49, 80, 85, 160, 161, 299, 345, 349, 353, 355, 361

Alice în Țara Minunilor 341, 348, 351, 357

Arthur și Minimoys 360

Atlantida: Imperiul dispărut 79

Aventurile lui Smallfoot 324, 342, 344, 353, 354, 357, 359

Aventurile tigrișorului 162, 352

Avioane: Echipa de intervenții 346

Azur și Asmar 342, 343, 345

B

Balerina 356, 361

Bambi 77, 161, 291, 351, 355, 359, 362

Bee Movie: povestea unei albine 359

Bigfoot Junior 347, 359

Bunul dinozaur 343, 347, 351, 352, 355

C

Cartea Junglei 153, 340

Casa magicianului 324, 340, 343, 345, 347, 350, 359

Castelul umblător al lui Howl 349

Călătoria lui Chihiro 132

Cei 6 supereroi 78, 340, 343, 347

Cenușăreasa 26, 36, 37, 48, 55, 80, 161, 162, 325, 342, 343, 345, 347, 355

Chistopher Robin și Winnie de pluș 359

Cinci eroi de legendă 136, 325, 342, 344, 348, 350, 352, 356, 359

Clopoțica și comoara pierdută 326, 346, 349, 352

Coco 327, 347, 351, 355, 356, 359, 361

Compania Monștrilor 132, 165, 344, 352

Cum a furat Grinch Crăciunul 327, 342, 347, 352, 353, 354, 359, 360

Cum să îți dresezi dragonul 7, 164, 210, 212, 355, 360

D

101 dalmații 77

Deasupra tuturor 162, 350

Deep: O aventură nesfârșită 328, 346, 350, 351, 352, 354, 355, 359

Doamna și Vagabondul 342, 343, 349

Dumbo 139, 162, 350, 352, 354, 355, 357

E

Epoca de gheață 349, 352, 354

Ernest și Celestine 77, 138, 161, 343, 354, 360

F

Familia Robinson 340, 343, 346, 347, 348, 353, 356

Fantasia 76, 361

Ferdinand 328, 342, 349, 351, 360

Ferngully, ultima pădure tropicală 359

Frumoasa din pădurea adormită 59, 299, 340, 349, 353, 361

Frumoasa și Bestia 8, 44, 49, 86, 160, 162, 272, 280, 346, 349, 351, 354, 356

H

Hai să cântăm! 356, 359, 361, 362

Hercule 88, 91, 99, 105, 152, 158, 346, 347, 360

Horton 354, 355

Hotel Transilvania 340, 343, 355, 358

I

Incredibilii 51, 105, 162, 329, 340, 349, 360, 362

Împăratul vrăjit 162, 340, 351, 354

În căutarea lui Nemo 157, 329, 346, 355, 359

Întors pe dos 8, 307, 309, 319, 340, 341, 344, 345, 348

K

Kiki: Livrări la domiciliu 342, 360

Kirikou și vrăjitoarea 55, 330, 341, 342, 344, 345, 346, 347, 350, 353, 355, 360

Kung Fu Panda 157, 340, 346

L

Lego Batman 79

Lilo și Stitch 8, 51, 157, 255, 259, 260, 343, 346, 347, 359

M

Marea aventură Lego 78, 79, 123, 341, 348, 353, 360

Marele șoarece detectiv 345

Marnie 351

Mary Poppins 298, 359

Mașini 7, 53, 135, 152, 158, 192, 200, 201, 206, 342, 346, 349, 353, 356

Mica Sirenă 40, 90, 163, 345, 349, 355, 361

Micii salvatori 331, 340, 347, 349, 360

Micul prinț 78, 108, 341, 342, 351, 358, 359

Mirai 343, 345

Moana 54, 86, 139, 331, 351, 353, 355, 359

Mulan 86, 164, 355

N

Neînfricată 51, 54, 164, 340, 354, 355

P

Peter Iepurașul 102, 343, 345, 346

Peter Pan 118, 155, 164, 341, 345, 348

Pinocchio 52, 91, 351, 355, 357

Pisicile aristocrate 345

Planeta comorilor 353, 356, 357, 358

Pocahontas 160, 342, 354

Ponyo 352, 359

Povestea jucăriilor 54, 77, 100, 137, 162, 340, 341, 343, 345, 349, 352, 358

Povestea vieții 358

Primul Crăciun 347, 350

Prințesa Mononoke 79, 342, 347, 353, 354, 359

Prințesa și broscoiul 44, 356

Prinți și prințese 348, 349

Prințul Egiptului 340

Puiu' mic 347, 357, 358, 360

R

Ralph Strică-Tot 347, 353, 354

Ratatouille 38, 356

Rață, rață și gâscan 332, 343, 346, 349, 351, 354

Regatul de gheață 7, 12, 54, 86, 162, 239, 343, 344, 345, 349, 350, 357

Regatul pisicilor 340, 341

Regele Leu 8, 52, 109, 111, 119, 161, 163, 287, 291, 292, 294, 296, 298, 304, 344, 350, 351, 355, 358

Rio 361

Robin Hood 360

S

Shrek 157, 332, 342, 346, 349, 352, 354, 360

Singuri acasă 332, 340, 343, 345, 349, 353

Spirit: Armăsarul Vestului Sălbatic 52, 333, 350, 352, 353, 355, 359, 360

Sunt un mic ticălos 51, 88, 162, 333, 340, 343

Șoapte din inimă 341, 356, 362

T

Tangled: O poveste încâlcită 331, 349, 355, 356

Tare ca piatra 349

Tarzan 7, 51, 56, 113, 162, 163, 168, 210, 340, 342, 343, 354, 355

Trolii 51, 87, 349, 357, 360, 361

Turbo 334, 354

U

Universitatea monștrilor 356

Un monstru la Paris 361

Uriașul de fier 334, 342, 351, 352, 358, 360

V

Vaiana 54, 139, 331, 351, 353, 355, 359

Vecinul meu Totoro 334, 343, 344, 348, 352, 353

Vrăjitorul din Oz 133

Z

Zootopia 342

Anexe

ANEXA 1

ETAPELE CĂLĂTORIEI EROULUI

După Vogler (1992)

1. Lumea obișnuită
2. Chemarea aventurii
3. Refuzul chemării
4. Întâlnirea cu mentorul
5. Trecerea pragului către aventură
6. Încercări, aliați și dușmani
7. Apropierea de grota ascunsă
8. Ultima încercare
9. Recompensa
10. Drumul înapoi
11. Învierea
12. Întoarcerea cu elixirul

După Campbell (1949)

1. Chemarea aventurii
2. Refuzul chemării

3. Ajutorul supranatural
4. Trecerea primului prag
5. Pântecul balenei
6. Drumul încercărilor
7. Întâlnirea cu zeița
8. Femeia ispititoare
9. Împăcarea cu tatăl
10. Apoteoza
11. Darul suprem
12. Refuzul întoarcerii
13. Fuga magică
14. Eliberarea venită din exterior
15. Trecerea pragului întoarcerii
16. Stăpân al celor două lumi
17. Liber în fața vieții

Află mai mult

După ce a prezentat Studiourilor Disney o notă explicativă despre călătoria eroului, Vogler a avut ideea de a sintetiza gândirea lui Campbell într-un ghid. Basmele de animație și călătoria eroului sunt legate în multe privințe.

ANEXA 2

Potrivit cercetătorilor lui Gardner[1,2], există 7 tipuri diferite de inteligență. Ele sunt prezentate în tabelul de mai jos, în care propunem și modalități de a o stimula pe fiecare dintre ele prin intermediul filmelor și al cinematerapiei.

Tip de inteligență	Explicație	În film
Inteligență lingvistică	O bună utilizare a limbii pentru a-i înțelege pe ceilalți și a ne exprima.	Dialogul, diferitele limbi folosite, expresiile și vocabularul auzit în timpul filmului îmbogățesc capacitatea de a comunica a spectatorului. În plus, discuția care se poartă după vizionarea filmului continuă să stimuleze această capacitate.
Inteligență vizuală și spațială	O bună capacitate de a se situa în spațiu și de a crea imagini mentale precise.	Imaginile, culorile și simbolurile de pe ecran alimentează această formă de inteligență. Desenele copilului, realizate în timpul jocurilor, după film, o pun și ele în mișcare.
Inteligență logică	Capacitatea de a calcula, de a rezolva probleme și de a stabili legături cauzale pentru a găsi soluții logice.	Intrigile, căutările, răsturnările de situație și indiciile lăsate pentru ca spectatorul să înțeleagă filmul sunt stimuli care antrenează această formă de inteligență.

1 GARDNER (Howard), *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*, Basic Books, 1983.

2 GARDNER (Howard), *Inteligențe multiple. Noi orizonturi*, Sigma, 2019.

Inteligență chinestezică	Capacitatea de a-și mișca corpul și de a controla o motricitate fină.	Mișcările prezente în film alimentează ansamblul performanțelor posibile pe care corpul le va putea executa.
Inteligență muzicală	Aptitudinea de a recunoaște, de a aprecia și/sau de a crea melodii și ritmuri.	Coloana sonoră, care include efectele sonore și muzica filmului, întreține și îmbogățește această formă de inteligență.
Inteligență intrapersonală	Capacitatea de a-și înțelege propriile emoții, calitățile și defectele. Aptitudinea de a se analiza, pentru a-și anticipa și a-și gestiona mai bine reacțiile și alegerile.	Personajele care evoluează și înțeleg lucruri despre ele însele pe întregul parcurs al filmului sunt surse de inspirație pentru spectatori, pentru a ști când și cum să se asculte și să se înțeleagă. Întrebările pe care spectatorul le pune la sfârșitul filmului alimentează această formă de inteligență.
Inteligență interpersonală	Capacitatea de a-i înțelege, anticipa și a se adapta la ceilalți. Ea ne permite să comunicăm în mod adecvat, să fim empatici și capabili să influențăm în bine sau în rău.	Marea varietate de personaje și deci de personalități și reacții posibile îi permite spectatorului să își amplifice capacitatea de a-l înțelege pe celălalt în ceea ce înseamnă deosebirile și asemănările cu sine. Identificarea cu un personaj permite îmbogățirea experienței de viață și a celei relaționale.

ANEXA 3

STADIILE DEZVOLTĂRII DUPĂ JEAN PIAGET

Jean Piaget, psiholog elvețian, afirmă următoarele: cunoașterea (prin aceasta înțelegem aici inteligența) se construiește în diferite etape, numite stadii. Aceste stadii se succed în aceeași ordine la toți copiii, dar vârsta corespunzătoare poate varia ușor. În fiecare stadiu, copilul dobândește noi capacități cognitive care îi permit să înțeleagă și să se adapteze din ce în ce mai bine la mediul în care trăiește.

Stadiu	Vârsta	Descriere
1 — Stadiul senzori motor	De la 0 la 2 ani	• Faza experimentală: copilul e bine să se joace și să interacționeze cu lumea. • Modul de a vedea lumea se bazează pe impresii senzoriale și pe planurile de acțiune motrică. • Copilul învață prin asimilare și acomodare în funcție de experiențele sale. • Reprezentările mentale și conceptele sunt absente. • Absența permanenței obiectului (obiectul încetează să existe atunci când copilul nu îl mai percepe).

2 — Stadiul preoperațional	De la 2 până la 6–7 ani	• Permanența obiectului. • Capacitatea progresivă de a folosi simboluri: capacitatea de a-și reprezenta mental obiecte care nu sunt prezente. Acces la jocul simbolic („ca și când"), la desen, la imitație (chiar dacă modelul nu este prezent). • Deprinderea limbajului, a noțiunii de spațiu–timp și a abstracțiunilor. • Nu există operațiuni mentale complexe: dificultatea de a anticipa schimbări ale obiectelor reprezentate. • Egocentrism: dificultate de a-și imagina punctul de vedere al altcuiva.
3 — Stadiul operațiilor concrete	De la 6–7 ani până la 11–12 ani	• Copilul este acum „decentrat" (opusul „egocentrismului"); el este capabil să se pună în locul altei persoane, chiar dacă nu este de acord cu ea. • Raționament logic: operații logice cu date reale. • Capacitatea de a-și forma propria părere. • Inteligență reversibilă: copilul este capabil să formuleze raționamente cu dublu sens, clasamente, serii și implicații. • Capacitate de a conceptualiza.
4 — Stadiul operațiilor formale	Peste 11–12 ani	• Copilul emite ipoteze pe care le experimentează și le adaptează, care includ mai multe variabile: gândire ipotetico-deductivă. • Este interesat de problemele morale. • Capacitate de a realiza operații abstracte (nu neapărat legate de realitate).

ANEXA 4

STADIILE FREUDIENE [1,2]

Freud afirmă că omul este o ființă sexuală, iar dezvoltarea sa depinde de capacitatea sa de a evolua de-a lungul a 5 stadii (fără a rămâne „fixat" la vreunul dintre acestea). 4 dintre aceste stadii sunt definite potrivit unei regiuni corporale specifice: stadiul oral, stadiul anal, stadiul falic, perioada de latență și stadiul genital[3].

Stadiu	Vârsta	Zona erogenă	Explicație (pe scurt)
1 — Stadiu oral	De la 0 la 18 luni	Gura	Copilului îi face plăcere să sugă sânul, biberonul sau să-și sugă degetul. Pentru a intra în contact cu lumea exterioară, duce tot ce poate la gură și mușcă. Copilul iese din acest stadiu atunci când poate vorbi.
2 — Stadiul anal	De la 18 luni la 3 ani	Anusul și rectul	Stadiu ambivalent, în care copilul realizează că-și poate controla excrementele. El poate alege dacă să le păstreze sau să le elimine; prin urmare, își poate controla corpul, dar poate controla și reacțiile părinților. Aceasta este vârsta curățeniei.

1 FREUD (Sigmund), „Organizarea genitală infantilă" (1923), *Opere esențiale*, vol. 5, Editura Trei, 2010.
2 PAPALIA D. și colab., *Dezvoltarea umană*, Trei, 2010.
3 Vezi site-ul https://sites.google.com/site/psychoenfance.

3 — Stadiul falic	De la 3 la 6 ani	Organe genitale	Copilul înțelege că e o ființă sexuală. Este curios și vrea să-și înțeleagă mai bine organele genitale și pe cele ale altora. El înțelege diferența dintre genuri. Acesta este stadiul în care apare complexul Oedip.
4 — Perioada de latență	De 6 la 11 ani	/	Faza de construire a relațiilor sociale în sens larg. Copilul învață să-și asume responsabilitatea acțiunilor sale.
5 — Stadiul genital	Începând din adolescență	Organele genitale	Stadiul care conduce spre deplina maturitate psihosexuală: capacitatea de a avea relații sexuale. Perioada în care elementele refulate în perioada precedentă revin la suprafață și trebuie rezolvate.

ANEXA 5

Câteva reguli pentru a crea un obiectiv eficace (sau pentru a ajuta la construirea lui): metoda SMART.

SMART	Recomandări pentru obiectiv
Specific	Este precis, simplu, pozitiv, formulat la persoana I și axat pe o acțiune.
Măsurabil	Se poate evalua și verifica pe baza unor date cantitative.
Tangibil (poate fi **A**tins)	Este ambițios, dar într-un mod echilibrat: este atractiv și accesibil.
Realist	Necesită competențe deja dobândite sau accesibile.
Definit **T**emporal	Este definit în timp, cu un termen final și etape programate.

Bibliografie

AMES L., BAKER S. și ILG F., *Child Behavior: Specific Advice on Problems of Child Behavior*, Harper & Row, 1981.

ANDERSEN (Hans Christian), *Basme*, Editura Ion Creangă, 1986.

ANTIER (Edwige), *Pourquoi votre enfant rêve avec Disney?*, Robert Laffont, 2007.

BARDENSTEIN K., FRIEDBERG R. și SHAPIRO J., *Child and Adolescent Therapy – Science and Art*, Wiley, 2005.

BETTELHEIM (Bruno), *Psihanaliza basmelor*, Ed. Univers, 2017.

BYRD M., FORISHA B. și RAMSDELL C., *Cinema Therapy with Children and Their Families*, conferință despre sănătatea mintală a copiilor și adolescenților, Minnesota Association for Children's Mental Health, 2006.

CAMPBELL (Joseph):

– *Eroul cu o mie de chipuri*, Ed. Herald, 2021.

– *Puterea mitului*, Ed. Trei, 2020.

CONSTANTINI (Chantal), „Le Conte de La Petite sirène", în *Comment des enseignantes d'école maternelle „entendent" le silence de l'élève? Étude clinique: des questions du chercheur aux questions de recherche*, teză în științele educației, 2008.

D'AMBROSIO (Jay), *Rethinking Adolescence: Using Story to Navigate Life's Uncharted* Years, Rowman & Littlefield, 2006.

D'AULNOY (Marie-Christine), *Contes de fées*, Claude Barbin, 1697.

DILTS R. și GILLIGAN S., *Le Voyage du héros – Un éveil à soi-même*, InterÉditions, 2011.

DJÉNATI (Geneviève), *Psychanalyse des dessins animés*, PocketÉvolution, 2005 (prima ediție: L'Archipel, 2001).

ELIADE (Mircea), *Aspecte ale mitului*, Ed. Univers, 1978.

FISCHOFF (Stuart), *From Script to Score: How Films Talents Manipulate our Emotions*, manuscris nepublicat, 2006.

FREUD (Sigmund):

– „Dincolo de principiul plăcerii" (1920), în *Opere esențiale*, vol. 3, Trei, 2010.

– „Organizarea genitală infantilă" (1923), *Opere esențiale*, vol. 5, Editura Trei, 2010.

GARDNER (Howard):

– *Inteligențe multiple. Noi orizonturi*, Sigma, 2019.

– *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*, Basic Books, 1983.

– *Multiple Intelligences: The Theory in Practice*, Basic Books, 1993.

GILLY (Patrice), *Le Cinéma, une douce thérapie*, Chronique sociale, 2015.

GOLDBERGER L. și WALLERSTEIN R., *Ideas and Identities – The Life and Work of Erik Erikson*, International Universities Press, 1998.

GRIMM (Jacob și Wilhelm), *Contes*, Gallimard, 1976, prefață de Marthe Robert.

GUDIN (Christine), „J'utilise les contes comme un minerai avec lequel j'essaie de faire des bijoux", interviu cu Michel Ocelot, *CinémAction*, nr. 116, dir. AUROUET C., Éditions Charles Corlet, 2005, pp. 267–274.

GUGENHEIM-WOLFF (Anne), *Le monde extraordinaire des contes de fées*, De Vecchi, 2007.

GUTTON (Philippe), *Le Jeu chez l'enfant*, GREUPP, 1989.

JEAN (Georges), *Le Pouvoir des contes*, Casterman, 1981. str

JUNG (Carl G.), *Omul și simbolurile sale*, Ed. Trei, 2017.

KERNS (Lawrence L.), *Helping Your Depressed Child*, Prima Publishing, 1993.

KLEIN (Allen), *The Healing Power of Humor*, Tarcher/Putnam, 1989.

LÉVI-STRAUSS (Claude), *Antropologie structurală*, Ed. Politică, 1978.

MADISON C. și SCHMIDT R., *Talking Pictures: A Parent's Guide to Using Movies to Discuss Ethics, Values, and Everyday Problems with Children*, Running Press, 2001.

METRA (Maryse), „Approaches théoriques du jeu", IUMF Lyon, 2006.

OLDS S. și PAPALIA D., *Dezvoltarea umană*, București, Editura Trei, 2010.

PAGLIANO (Jean-Pierre), „Cinéma d'animation: du conte de fées au conte défait", *CinémAction*, nr. 116, dir. AUROUET C., Éditions Charles Corlet, 2005, pp. 51–57.

PERRAULT (Charles), *Les contes de ma mère l'Oye*, Claude Barbin, 1697.

PIAGET (Jean):

– *Biologie și cunoaștere*, Ed. Dacia, 1971.

– *The Child's Conception of Number*, Routledge & Kegan Paul, 1952.

– *Construirea realului la copil*, Ed. Didactică și Pedagogică, 1976.

– *Nașterea inteligenței la copil*, Ed. Didactică și Pedagogică, 1973.

PLUTCHIK (Robert), „A General Psychoevolutionary Theory of Emotion", în KELLERMAN H. și PLUTCHIK R., *Emotion: Theory, Research, and Experience*, vol. I: *Theories of Emotion*, Academic Press, 1980.

RHIYOURHI (Lila), *J'apaise mon enfant en 5 minutes!*, Dangles, 2018.

„Disney

SALEH (Zeenat), Disney et sa baguette magique", *CinémAction*, nr. 116, coord. de AUROUET C., Éditions Charles Corlet, 2005, pp. 170–176.

SINGER (Jerome L.), *The Child's World of Make-Believe – Experimental Studies of Imaginative Play*, Academic Press, 1973.

SOLOMON (Gary):

– *Reel Therapy: How Movies Inspire You to Overcome Life's Problems*, Lebhar-Friedman Books, 2001.

– *The Motion Picture Prescription,* Aslan Publishing, 1995.

STURDEVANT (Cathie Glenn), *The Laugh & Cry Movie Guide: Using Movies to Help Yourself Through Life's Changes, Lightspheres Publishing*, 1998.

TISSERON (Serge), *3-6-9-12 – Apprivoiser les écrans et grandir*, Éditions Érès, 2013.

VOGLER (Christopher), *Le Guide du scénariste – La Force d'inspiration des mythes pour l'écriture cinématographique et romanesque*, Dixit, 2002 (ediția franceză).

VOYTILLA (Stuart), *Myths and the Movies: Discovering the Mythic Structure of 50 Unforgettable Films*, Michael Wiese Productions, 1999.

WALLON (Henri), *Evoluția psihologică a copilului*, Ed. Didactică și Pedagogică, 1975.

WINNICOTT (Donald W.), *Joc și realitate* (*Opere 6*), Trei, 2006.

Le mulțumesc primilor mei cititori, care au fost „zânele bune“ ale acestei cărți: ei au fost tot timpul alături de mine, binevoitori și pregătiți să-mi insufle scânteia inspirației...